

¡NUEVA HOBBY CONSOLAS!

Nuevos contenidos • Más páginas • Nuevo diseño



Nº 300

¡Todo el E3! GOD OF WAR

¡Kratos, bestial!

Y DESCUBRE LO MEJOR DE LA FERIA

ZELDA BREATH OF THE WILD
Probamos la gran aventura de Link

XBOX ONE S / PROJECT SCORPIO
Microsoft nos pone a jugar en 4K

PLAYSTATION VR
Fecha y primeros juegos

GRANDES NOVEDADES:
Resident Evil 7 • Spider-Man PS4
Watch_Dogs 2 • Gears of War 4
Titanfall 2 • The Last Guardian
Dead Rising 4 • Days Gone
Mass Effect Andromeda

AVANCES
FIFA 17 PES 2017
Los juegos de fútbol hacen la pretemporada

ANÁLISIS
MIRROR´S EDGE CATALYST
Faith mejora el parkour de su aventura original

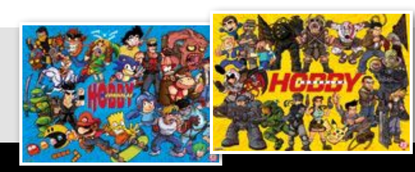
RETRO HOBBY
DONKEY KONG
El gorila de Nintendo cumple 35 años

SUPLEMENTO GRATIS
La historia de Hobby Consolas (nº 6)



MÁS DE 7.000 € EN REGALOS
Consolas, smartphones, juegos, películas, accesorios...





ADEMÁS
2 POSTERS HISTÓRICOS



300 meses con vosotros (y una feria E3 más...)

ALBERTO LLORET
Redactor Jefe de Hobby Consolas

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Ya avisamos a principios de año que este 2016 iba a ser un año muy especial para Hobby Consolas y, por descontado, para los lectores. No solo íbamos a celebrar juntos, y durante doce meses, nuestro 25º aniversario (repasando de forma divertida la historia de la revista a través de los suplementos), sino que, además, íbamos a alcanzar la mágica cifra del número 300... Parecía lejano, imposible, irreal... hasta que hemos llegado a ella, casi sin darnos cuenta, pero con la misma ilusión que el primer día (el mío fue en el lejano 1998). Es una meta que, además, hace que todo el equipo nos sintamos tan contentos como orgullosos: muy pocas publicaciones en el planeta, y menos aún centradas en los videojuegos, pueden presumir de haber alcanzado esa cifra.

Como en toda celebración "que se precie", no pueden faltar los regalos. Para ello, y con la ayuda de editores y fabricantes, hemos preparado un MEGA-CONCURSO con montones de premios para vosotros, que sois la razón primera y última de que Hobby Consolas haya llegado hasta este mágico número. Consolas, juegos, merchandising, periféricos, artículos tecnológicos (ratones, smartphones...) todo, para que nuestra felicidad sea compartida. Porque, repito, sin vosotros, no podríamos haber llegado hasta aquí, y mucho menos soñar con 300 números más. Unas páginas más adelante, podéis ver los premios y el funcionamiento del sorteo, ¡así que mucha suerte a todos!





Pero tranquilos, porque la celebración no acaba aquí. El aniversario "real" de la revista es en octubre, que fue el mes en que llegó el primer número a los quioscos. Para ese mes, estamos ya trabajando en otras ideas y celebraciones, para que la fiesta continúe. Pero hasta que ese momento llegue, podéis disfrutar con todo lo que hemos preparado este mes, que no es moco de pavo: una completa cobertura del E3, repaso a los 35 años de vida de Donkey Kong y, por otra parte, el polémico tema de las notas de los juegos, análisis de las últimas novedades, el suplemento especial con la historia de la revista (años 2002 y 2003), pósters conmemorativos... ¡Esperamos que lo disfrutéis!

LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Este ha sido mi 7º E3, y he notado un cambio de tendencia en la feria más importante del mundo. Alrededor del Convention Center cada vez hay más stands dedicados al público, en lugar de a la prensa. Dentro de poco, como Gamescom, seguro que abrirá sus puertas el fin de semana.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

Me vais a permitir que vuelva a esa "foto juvenil" de la que tanto se reían los lectores en el pasado. ¡Con el nº 300, me invade la nostalgia! Puede que llevemos 25 años a las espaldas, pero, con un E3 de actualidad, uno siempre vuelve a sentirse como un niño. ¡Si nos viera el Consolero Enmascarado!

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Como persona que ha crecido con los videojuegos, este número 300 de Hobby Consolas es especial. Si, de niño, mi hermano mayor no hubiera leído la revista y mis padres no le hubieran comprado una Mega Drive, tal vez yo no estaría hoy aquí, así que aquí van mi felicitación y mi agradecimiento. Ojalá cumpla otros 300 más.

@Rafaikkonen



BORJA ABADÍE
Colaborador

La fiebre del E3 2016 se irá desvaneciendo con el paso de los días, la llegada de la Gamescom y de las noticias que vayan surgiendo en las próximas semanas. Es ley de vida, pero yo sigo obsesionado con *Zelda: Breath of the Wild*. Lo único que no sé es si voy a jugarlo en Wii U como despedida o en Nintendo NX como bienvenida.

@BorjaAbadie



ROBERTO RUIZ
Colaborador

Hemos vuelto a alucinar con otro E3 más, y ahora toca asimilar todo lo que hemos visto, que no ha sido poca cosa. En su día lo pasé en grande con los *God of War* originales, y ahora estoy deseando disfrutar de esta nueva encarnación. ¿Y qué decir de *Zelda*? ¡También va a suponer un enorme paso adelante en su saga!

@Roberto_JRA


YA A LA VENTA

SUMARIO Nº 300

10 REPORTAJE
Todo el E3 2016

54 EL SENSOR

64 BIG IN JAPAN
Black Rose Valkyrie

68 SÚPER CONCURSO HOBBY CONSOLAS 300

74 REPORTAJE
La importancia de las notas

79 ANÁLISIS
- 80 Mirror´s Edge Catalyst
- 84 Sherlock Holmes La hija del demonio
- 86 Anima: Gate of Memories
- 87 Dead Island Definitive Edition
- 87 Mighty Nº 9
- 88 Kirby Planet Robobot
- 89 Pillars of Eternity: White Edition
- 89 One Piece Burning Blood
- 90 **Contenidos Descargables**

92 LOS MEJORES

96 REPORTAJE RETRO
Donkey Kong cumple 35 años

102 RETRO HOBBY
- 102 **JUEGO** Axelay
- 104 **HISTORY** La generación del 81

106 TELÉFONO ROJO

111 AVANCES
- 112 Deus Ex Mankind Divided
- 114 Star Ocean Integrity and Faithlessness
- 116 PES 2017
- 117 FIFA 17

118 TECNOLOGÍA

122 EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

126 EN PANTALLA

130 MIS TERRORES FAVORITOS
Kasumi Ninja



10 REPORTAJE

E3 2016

La feria más importante del año acaba de cerrar sus puertas. Os contamos todas las novedades que se vieron en Los Angeles.



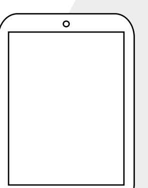
74 REPORTAJE

LAS NOTAS EN LOS MEDIOS

Las puntuaciones que le damos a los juegos tienen una gran influencia, pero... ¿es bueno que ocurra así?

SÍGUENOS EN: www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
plus.google.com/+HobbyConsolasOficial
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app iKiosk para tu iPad o entra en es.zinio.com y www.kioskoymas.com



12 CONFERENCIAS
- 12 Sony
- 14 Microsoft
- 16 Ubisoft
- 18 Electronic Arts / Bethesda

20 JUEGOS
- 20 God of War
- 24 The Legend of Zelda: Breath of the Wild
- 28 Gears of War 4
- 30 Titanfall 2
- 32 Ghost Recon Wildlands
- 34 Resident Evil 7
- 35 Spider-Man
- 36 Watch_Dogs 2
- 37 Forza Horizon 3
- 38 **Sorpresas del E3**
- 42 **Juegos ya anunciados**
- 48 **Remasterizaciones**
- 50 **Realidad Virtual**

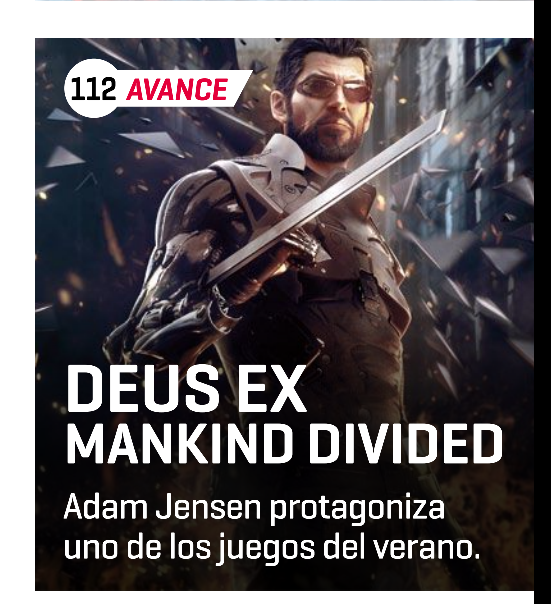
52 OPINIÓN



80 ANÁLISIS

MIRROR'S EDGE

Vuelve Faith, vuelve el parkour, vuelve un juego de culto.



112 AVANCE

DEUS EX MANKIND DIVIDED

Adam Jensen protagoniza uno de los juegos del verano.



96 REPORTAJE

DONKEY KONG

EL GORILA NINTENDERO CUMPLE 35 AÑOS

Repasamos la trayectoria de uno de los personajes míticos de la historia de Nintendo y de los videojuegos.



VUELVE LA FERIA DE LOS SUEÑOS

E3 2016

La feria E3, o Electronic Entertainment Expo, fue un año más el gran escaparate donde mostrar todas las novedades del sector. Aquí os las resumimos.





LAS CONFERENCIAS Página 12





GOD OF WAR Página 20



THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD Página 24



LOS JUEGOS DEL E3 Página 28





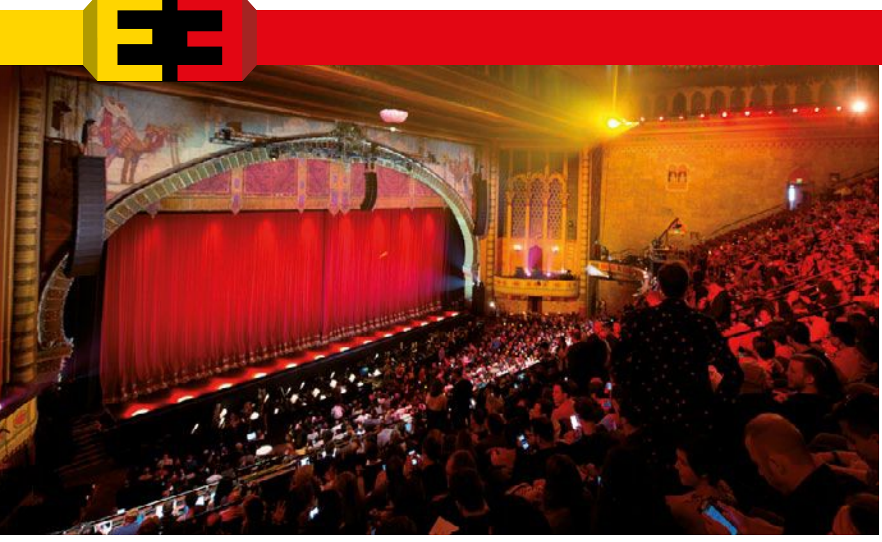


REALIDAD VIRTUAL Página 50

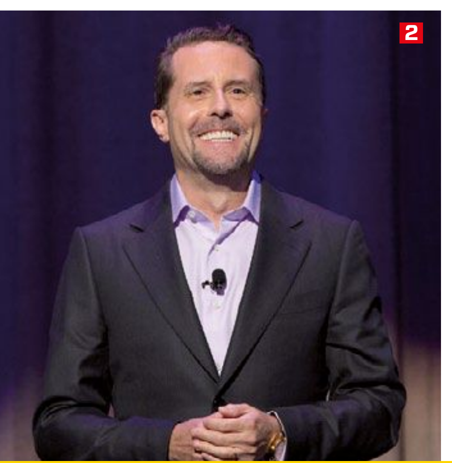




LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN Página 52









■ Sony llevaba meses dando pistas sobre *Crash Bandicoot*, con camisetas, mensajes en redes sociales... Finalmente, se confirmó su anhelado regreso.

SONY

MASCLETÁ DE EXCLUSIVAS Y REALIDAD VIRTUAL

La conferencia que Sony se marcó en 2015 era insuperable. Sin embargo, la compañía estuvo hábil y planteó un evento distinto con infinidad de exclusivas.

El año pasado, hubo críticas a cuenta de que *Shenmue III* y *Final Fantasy VII Remake* no habían enseñado muestras reales de cómo serían. Sony tomó nota y prácticamente todo lo que anunció fue en forma de demostración jugable. El impacto en directo fue enorme, porque no se había filtrado ninguno de los vídeos previamente, aunque sí algunos rumores que acabaron por confirmarse: *God of War*, un *Spider-Man* exclusivo y algo relacionado con *Crash Bandicoot*.

Unos días antes del E3, Sony confirmó la existencia de PS4 Neo, pero ya anticipó que no iba a estar en la feria. Eso dejaba todo el peso de la conferencia en manos de los juegos y de PlayStation VR. Ninguno defraudó.

God of War fue el "chupinazo" de la conferencia, con una larga demo que ya permite intuir el nuevo rumbo de la saga. Le siguió *Days Gone*, una nueva IP que está desarrollando Sony Bend Studio, responsable de *Uncharted: El abismo de oro*. A continuación, *The Last Guardian* confirmó su fecha (25 de octubre) y se dejaron ver *Horizon: Zero Dawn* y *Detroit: Become Human*, dos exclusivas de postín.

Motivos para confiar en PS VR

Entonces llegó el turno de PS VR, iniciado con un sorpresón. Una misteriosa demo con aires de *P.T.* (en primera persona y disponible en la Store desde ese mismo momento) acabó revelándose como *Resident Evil 7*, que será compatible con el visor. Y no sólo eso: se anunció que Rocksteady está trabajando en *Batman Arkham VR*. También se dejaron ver una experiencia inspirada en *Final Fantasy XV*, la ya anunciada de *Star Wars Battlefront X-Wing VR Mission* y *Farpoint*, un FPS exclusivo de PSVR.

Aún quedaba la traca final, con *Crash Bandicoot*, Hideo Kojima y *Spider-Man*. Entre medias, hubo hueco para títulos multiplataforma como *Call of Duty: Infinite Warfare* y *LEGO Star Wars*. El final fue muy abrupto, con una demo de *Days Gone*. Se rumorea que el colofón iba a ser *Red Dead Redemption 2*, pero el tráiler mostraba un tiroteo contra inocentes que era desaconsejable mostrar, por la matanza habida en Orlando el día antes. Sobre todo, sorprende que Sony no alardeara de otras exclusivas que estuvieron en la feria: *Persona 5*, *GT Sport*, *NieR Automata*, *Gravity Rush 2*, *Yakuza 0*, *Ataque a los titanes*, *Nioh*... Habría sido ya el acabose. ■

LA AUSENCIA DE PS4 NEO DEJABA EL PESO DE LA CONFERENCIA EN PS VR Y EN LOS JUEGOS, Y NO DEFRAUDARON

LAS CLAVES DE LA CONFERENCIA



JUEGOS, JUEGOS Y MÁS JUEGOS

Sony se hartó a mostrar tráilers de exclusivas que llegarán a PS4: *God of War*, *Days Gone*, *The Last Guardian*, *Horizon: Zero Dawn*, *Detroit: Become Human*, *Death Stranding* y *Spider-Man* estuvieron presentes, casi todos con demos en las que se apreciaba la jugabilidad.



APUESTA POR VR

La parte central de la conferencia la copó PS VR, ya que el visor es la gran apuesta de Sony para la campaña navideña. Se lanzará el 13 de octubre y se anunciaron interesantes proyectos para él, como un *Batman Arkham VR* y un *RE7* compatible con el visor (habrá 50 juegos antes de final de año).



SORPRESAS

Hubo dos momentazos en la conferencia. El primero fue la inesperada salida al escenario de Hideo Kojima para presentar su nuevo juego, pese a que sólo lleva unos meses en desarrollo. "Estoy de vuelta", clamó. El otro fue el anuncio de que *Crash Bandicoot* regresará con una remasterización triple.







1 **Una orquesta** a los pies del escenario se ocupó de poner música a la conferencia.

2 **Andrew House** fue uno de los hombres fuertes de Sony que salieron a la palestra.

3 **El anuncio** sobre *Crash Bandicoot* llegó acompañado de la musiquilla de la saga y de una sombra familiar tras la silueta de Shawn Layden.

4 ***God of War*** se encargó de abrir el telón y fue uno de los juegos más aplaudidos de toda la feria.

5 **Detroit** mostró una demo digna de "Blade Runner" que sirvió para ver cómo influirán nuestras decisiones.

NUEVOS JUEGOS EXCLUSIVOS



DAYS GONE

Apareció por partida doble en la conferencia: nada más empezar, con un pequeño tráiler, y para poner el punto final, con una demo. Será un juego de zombis en un mundo decadente que recuerda a *The Last of Us*.



SPIDER-MAN

Después de su alianza puntual con Microsoft para *Sunset Overdrive*, Insomniac vuelve a estar muy ligada a Sony. Tras el reseteo de *Ratchet & Clank*, su próxima exclusiva para PS4 es una aventura del Hombre Araña.



DEATH STRANDING

Apenas se vio nada, pero Kojima reveló su nuevo proyecto, que llegará a PS4 y PC, y que, a priori, no seguirá la línea de lo que quería hacer con *Silent Hills*. Lo que sí se mantiene es el protagonismo de Norman Reedus.



50 JUEGOS PARA PS VR

Uno de los juegos más espectaculares que se mostraron para PS VR fue *X-Wing VR Mission*, una versión de *Star Wars Battlefront* en la que pilotaremos un Ala-X. Será gratuito para los poseedores del juego estándar.



El anuncio de Xbox One S dio el pistoletazo de salida a la conferencia. Saldrá en agosto y pulirá todos los defectos del modelo original, lastrado por Kinect.

MICROSOFT

PERFILANDO EL FUTURO DE LAS CONSOLAS

Microsoft se encontró con un problema en su conferencia: casi todo se había filtrado previamente. Sin embargo, la compañía tenía tanta dinamita que, aun así, provocó un sonado estruendo.

Tras la pésima estrategia con la que inició la generación, cuando Don Mattrick aún estaba al cargo (Kinect, precio de 500 euros y cambio de política a cuenta de cuestiones como la conexión permanente o la eliminación de la segunda mano), la división Xbox otea ahora el horizonte con gran esperanza, gracias al trabajo que ha llevado a cabo Phil Spencer. Los anuncios que se hicieron en el evento no sólo afectan al futuro de la marca, sino que indican que la industria va camino de un futuro "más allá de las generaciones".

El primer anuncio que se hizo fue el del inmediato rediseño de su actual consola, fechado para agosto, bajo el nombre de Xbox One S. A diferencia del aparatoso modelo inicial, esta revisión en color blanco será muy compacta, sin transformador exterior, y tendrá un precio muy competitivo, con hasta tres versiones, que oscilarán entre los 299 y los 399 euros, en función del tamaño del disco duro.

El segundo anuncio de peso se barruntaba: la creación de un ecosistema de videojuegos dual, en el que las exclusivas de la compañía de Redmond se lanzarán tanto en One como en Windows 10, con compras digitales, partidas, DLC y logros compartidos entre ambas plataformas, a través de una cuenta unificada de Xbox Live. Es un movimiento lógico, pues el usuario medio de PC no juega en consola (y viceversa) y MS lleva los ordenadores en el ADN.

Batería de misiles a corto plazo

Microsoft no se olvidó de los juegos y anunció la inmediata llegada de *ReCore*, *Forza Horizon 3* y *Gears of War 4*, llamados a vender muchas Xbox One S en Navidades, junto con *Dead Rising 4* —cuya exclusividad parece ser temporal—. En 2017, les seguirán otros muchos, entre los que destacan *Scalebound* y *Halo Wars 2*, desarrollados por dos third parties tan reputadas como Platinum Games y The Creative Assembly. Tampoco se perdieron la fiesta juegos multiplataforma como *Tekken 7* (confirmado para One), *Battlefield 1* o *Final Fantasy XV*.

Sin embargo, el mayor golpe de efecto fue el que cerró la conferencia: Project Scorpio, una futura consola que cambiará el enfoque de generaciones que habíamos tenido hasta ahora y que se da por seguro que será más potente que la previsible PS4 Neo. Así empieza el futuro.

RECORE, FORZA HORIZON 3 Y GEARS OF WAR 4 ESTÁN LLAMADOS A VENDER MUCHAS XBOX ONE S EN NAVIDADES

LAS CLAVES DEL LA CONFERENCIA



PLAY ANYWHERE

A partir de ahora, los juegos exclusivos de Microsoft saldrán tanto en Xbox One como en Windows 10. Si se adquiere la versión digital, los tendremos en ambas plataformas sin coste adicional, y tanto las partidas guardadas como los DLC y los logros serán compartidos.



EXCLUSIVAS

Microsoft va a tener un final de año de armas tomar, con *ReCore* (13 de septiembre), *Forza Horizon 3* (27 de septiembre), *Gears of War 4* (11 de octubre) y *Dead Rising 4* (Navidad). Ya en 2017, llegarán *Halo Wars 2* (21 de febrero), *Scalebound*, *State of Decay 2* y *Sea of Thieves*. El medio plazo es halagüeño.



XBOX LIVE ABRE NUEVAS SENDAS

El servicio online de Microsoft se ampliará a Windows 10, lo que facilitará el juego cruzado con Xbox One. Se habilitarán nuevos servicios, como la creación de comunidades privadas (clubes), una plataforma de eSports (Arena) y una aplicación para buscar con quién jugar.











1 **ReCore** mostró su jugabilidad por primera vez y sorprendió con su fecha, más cercana de lo que se preveía.

2 **Scalebound** tuvo su momento de gloria con una partida multijugador. Su creador, Hideki Kamiya, estuvo en el estrado.

3 **John Carmack,** impulsor de Oculus Rift, enseñó una demo de Minecraft con realidad virtual.

4 **Halo Wars 2** se dejó ver para anunciar la puesta en marcha inmediata de una beta abierta.

5 **Forza Horizon 3** fue muy aplaudido, con un tráiler al ritmo de la genial canción "Wicked Game".

EL NUEVO HARDWARE

XBOX ONE S

Será un 40% más pequeña que la original, la fuente de alimentación será interna, mostrará colores más vivos gracias al High Dynamic Range y tendrá soporte para ver películas y servicios de vídeo en 4K. Saldrá en agosto, con un modelo de 2 TB (399 €) y, más adelante, llegarán uno de 500 GB (299 €) y otro de 1 TB (349 €).



XBOX DESIGN LAB

A través de una web, podremos comprar un mando de Xbox con la combinación de colores que queramos para la carcasa, los joysticks, la cruceta y los botones. Costarán desde 79,99 euros y habrá más de 8 millones de combinaciones.



PROJECT SCORPIO

Esta consola se lanzará en Navidad de 2017 y tendrá seis teraflops de GPU, así como soporte para 4K y realidad virtual. No es una nueva consola al uso, pues sus juegos serán los mismos que los de One (habrá que ver el rendimiento).

■ La conferencia de Ubisoft empezó con una coreografía de *Just Dance 2017*, al ritmo de "Don't Stop Me Now". Bailarines y "animales" llenaron el escenario de color.

UBISOFT
REINA ENTRE THIRD PARTIES

De todas las third parties que tuvieron conferencia en el E3, Ubisoft fue la ganadora. La compañía francesa mostró un puñado de juegos interesantes, casi todos ya conocidos, aunque la duración del evento se le fue completamente de las manos.

Como todos los años, Ubisoft aprovechó el espacio entre la presentación de Microsoft y la de Sony para presentar sus próximos juegos, y lo hizo con mucho más tino que Electronic Arts y Bethesda. Eso sí, debido al empeño de darle a cada juego su buen rato de gloria, el evento, conducido por la actriz Aisha Tyler, duró la friolera de dos horas (media hora más que el estándar del E3), con momentos de sopor un tanto contraproducentes.

El show dio comienzo con *Just Dance 2017*, con una pléyade de figurantes en el escenario para bailar al ritmo de "Don't Stop Me Now", de Queen. A renglón seguido, estalló la bomba de *Ghost Recon: Wildlands*, que confirmó las buenas sensaciones dejadas el año anterior, igual que *South Park: The Fractured But Whole*, que mostró una demo con Cartman y compañía disfrazados de superhéroes. Luego, fue el turno para *Underground* y *Survival*, las dos próximas expansiones de *The Division*.

Hubo espacio hasta para la realidad virtual. Primero, se mostró *Eagle Flight VR*, un curioso título en el que, como águilas, volaremos sobre París. Y, si EA tiene *Star Wars*, Ubisoft ha decidido llevar a la realidad virtual a su gran rival galáctica, con *Star Trek: Bridge Crew*, en el que podremos sentirnos a bordo del USS Enterprise. Ya luego, llegó el turno de *For Honor* y se anunciaron dos nuevos títulos: *Grow Up*, una secuela de *Grow Home*, y *Trials of the Blood Dragon*, una locura que ya está a la venta y que añade nuevas mecánicas a la famosa saga de motocross, como tiroteos.

Recta final a todo gas

Para cerrar la conferencia, se mostró un pequeño adelanto de la película de *Assassin's Creed* y se adelantó que está en preparación otra sobre *Watch Dogs*. Precisamente, la secuela de la saga de hackers, que tuvo un evento previo al E3, se dejó caer con una nueva demo. El cierre a dos horas de ritmo irregular lo puso *Steep*, un curioso juego de mundo abierto con esquí, snowboard o paracaidismo en montañas nevadas. ■

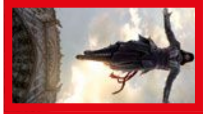
LAS CLAVES



GHOST RECON WILDLANDS
El mejor juego de Ubisoft en el E3 tuvo un tráiler y una demo. Pese a que aún falta, se confirmó su salida para el 7 de marzo.



POCAS IP NUEVAS
Steep, un juego de deportes extremos, fue la mayor sorpresa de la conferencia. También se anunció *Star Trek: Bridge Crew*.



PELÍCULA DE ASSASSIN'S CREED
A falta de juego, este año, los asesinos se dejaron caer en su versión cinematográfica, prevista para el 21 de diciembre.

LOS JUEGOS



WATCH DOGS 2
La presencia de esta secuela en la conferencia estuvo acompañada por el anuncio de que habrá también una película inspirada en la saga, aún sin fecha concreta.



FOR HONOR
El juego de vikingos, samurais y caballeros medievales de Ubisoft Montreal estuvo presente con una demo que, por momentos, nos recordó a *Ryse: Son of Rome*.



SOUTH PARK
THE FRACTURED BUT WHOLE
Trey Parker y Matt Stone, creadores de la irreverente serie televisiva, salieron al estrado para hablar de este prometedor juego de rol.



EA dividió su conferencia en dos: algunos anuncios se hicieron desde Los Ángeles y otros, desde Londres. Hubo famosos como José Mourinho, Snopp Dog, Zac Efron...



Esta imagen fue todo lo que se vio del *Star Wars* que está haciendo Visceral Games, de largo el juego de la saga que más nos apetece. Por desgracia, no saldrá hasta 2018.

EA

DEPORTES Y TIROTEOS

Electronic Arts abrió el E3 con una conferencia carente de sorpresas y poco significativa, más allá de los juegos previstos para el corto plazo, algo que ya le sucedió en 2014.

Titanfall 2 y *Battlefield 1*, que abrieron y cerraron la conferencia, respectivamente, fueron las estrellas. Se podían jugar al acabar el evento y, en general, dejaron buenas sensaciones. EA Sports también tuvo un papel protagonista, primero con *Madden NFL 17* y, luego, con *FIFA 17*. La puesta en escena de esos títulos sirvió para que la compañía manifestara su interés por los eSports, que serán prioritarios en el corto plazo para los simuladores deportivos. Peor se le dio a Bioware, que, aunque está ya a menos de un año de lanzar *Mass Effect Andromeda*, apenas ofreció un "making of" y artes conceptuales... Sí llamó más la atención *Fe*, un precioso juego que se integrará en EA Originals, un nuevo programa de la compañía para apoyar el desarrollo indie.

Una galaxia muy lejana

Había ganas de conocer los nuevos títulos de *Star Wars* en los que están trabajando multitud de estudios, pero nos quedamos con las ganas. Sólo se anunció que *Battlefront 2* llegará en 2017 y que el de Visceral, dirigido por Amy Hennig (*Uncharted*, *Soul Reaver*), se irá a 2018. Del juego de acción de Respawn, tampoco hubo noticia. En definitiva, la conferencia reveló muy pocas incógnitas.

BETHESDA

TIMIDEZ Y PRESENTE

La de Bethesda fue, seguramente, la conferencia menos atractiva de todo el E3, sobre todo por la ausencia de títulos futuros en versión jugable.

El mayor protagonismo corrió a cargo de Arkane Studios, que ofreció una extensa demo de *Dishonored 2*, que está ya a la vuelta de la esquina. Además, se confirmó que el estudio francés ya tiene en marcha su siguiente proyecto: un reseteo de *Prey*, que, a priori, no guardará ninguna relación con el cancelado *Prey 2*. El otro anuncio potente fue el de *Quake Champions*, otro shooter clásico que Bethesda se ha decidido a adaptar a los tiempos que corren, como ya hiciera con *Wolfenstein* y *Doom*. Precisamente, sobre este último, hubo novedades en forma de DLC y de anuncio de una futura versión para realidad virtual. Otro tanto de lo mismo pasó con *Fallout 4*, para el que también se anunciaron contenidos descargables y una edición de realidad virtual que hará su debut en HTC Vive en 2017.

Cita con ausencias

Se había especulado con fuerza con su presencia, pero no hubo ni *The Evil Within 2* ni *Wolfenstein: The New Order 2*. Lo mismo pasó con *The Elder Scrolls VI*, aunque éste sí que está confirmado ya que está en desarrollo. Para compensar su ausencia, se anunció una remasterización de *Skyrim*, nuevos contenidos para *TES Online* y *TES Legends*, un juego de cartas inspirado en la saga.



Por segundo año, Bethesda se animó a tener su propia conferencia, aunque varios de sus anuncios fueron muy escuetos y, simplemente, remitieron a la futura Quakecon.



Prey, un reseteo de la saga que antes tenía 2K, fue la mayor sorpresa. El apartado técnico es espectacular... tanto que tiene pinta de ser CG, y no el motor del juego.

UN REGRESO REPLETO DE NOVEDADES



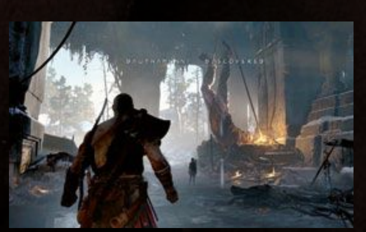
ADIÓS, ESPADAS

Kratos comienza la demo con un hacha, con el poder del hielo imbuido. Es un arma que sirve tanto para el cuerpo a cuerpo como arma arrojadiza, lo que sumado a su don mágico, puede congelar a los enemigos.



CUERPO A CUERPO

Lanzar el hacha dejará a un Kratos "desarmado", pero eso no es problema: con sus manos desnudas podrá conectar puñetazos, y descuajaringar cabezas. No se vanagloria en el gore, pero sigue siendo bestia.



¿MUNDO ABIERTO?

Su creador ya ha dicho que no, pero ofrecerá zonas más amplias que iremos descubriendo según avanzamos. Y también estarán las habilidades de nuestro hijo, que irán evolucionando: tiro con arco, rastrear...

GOD OF WAR NI ES UN REBOOT, NI TENDRÁ UN NUEVO HÉROE: SEGUIRÁ LAS ANDANZAS DE KRATOS Y SU HIJO



La ambientación nórdica que se llevaba rumoreando meses se ha confirmado. Está por desvelar quienes son nuestros enemigos, como este gigante...

El modelado de Kratos sigue reteniendo la sangre de sus enemigos, y será más detallado que nunca. Contará con una nueva voz.





GOD OF WAR

OTRO REGALO DE LOS DIOSES

PS4 SONY AVENTURA SIN CONFIRMAR

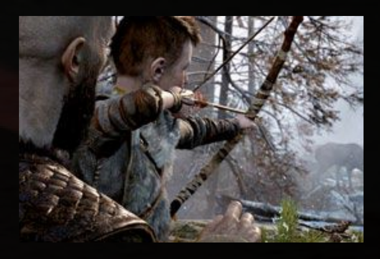
Para muchos jugadores, *God of War II*, la entrega dirigida por Cory Barlog, fue el punto álgido de la saga. Ahora, el creativo vuelve a la serie para imprimir, de nuevo, su genuino sello personal. Y es que, tras *God of War III* y el cierre de la guerra del Olimpo, la serie había recurrido a precuelas para seguir ahondando en la historia de Kratos, evitando así el reto de encontrar el camino por el que seguir. Ese camino lo ha vuelto a encontrar Barlog, y más concretamente, trasladando al juego algunos de los cambios más importantes que ha experimentado en su vida personal: la paternidad. Y es que este *God of War*, por ahora sin subtítulo y sin numerar, nos presentará a un Kratos algo más "mayor" y sereno (dentro de sus posibilidades), con una espesa barba y con un nuevo hijo. Un contexto que ahondará más en su faceta "humana", que explorará sus emociones y la relación con su descendiente.

La primera demostración

El primer contacto con el juego tuvo lugar en la conferencia de PlayStation, y fue el encargado de arrancar el show, con una demo en tiempo real de aproximadamente 10 minutos de duración, en la que ya se pudieron apreciar numerosos cambios en todos los frentes: adiós a las cámaras prefijadas (podemos controlarla con un stick), la sensación de estar en un mundo más "amplio" (no será un mundo abierto como tal) o incluso en el sistema de combate, que prescindirá de las espadas del caos (o similares con cadenas), para ceder el protagonismo a un hacha con poder mágico, que podremos lanzar para pasar a pelear a puñetazo limpio, por poner un ejemplo.

Corey Barlog ha dejado muy claro, a través de diversas entrevistas y declaraciones, que este nuevo *God of War* no se trata de un reboot de la serie, que estamos ante el mismo Kratos de siempre, aunque para reflejar los cambios que quiere imprimir, ni siquiera su inolvidable voz en versión original va a ser la misma (ahora la pondrá Christopher Judge, conocido por su papel en Stargate SG-1). La idea es poner en pantalla a un Kratos más "calmado", más con- »

UN FANTASMA RECONVERTIDO EN PADRE



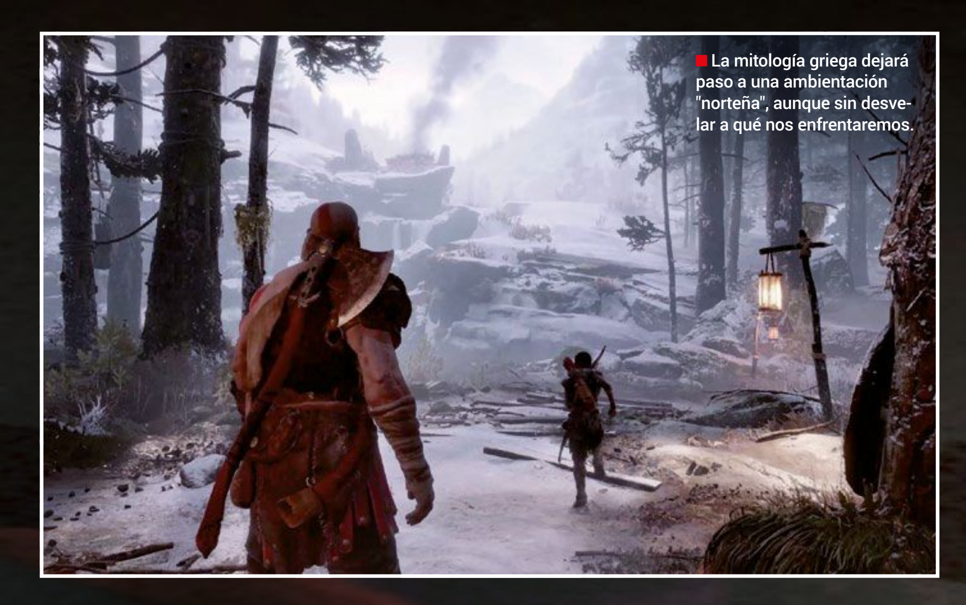
KRATOS, EL PADRE

Nos reencontraremos con un Kratos más contenido, con la difícil tarea de "formar" a su hijo, como por ejemplo, a la hora de cazar y matar sus piezas. El equilibrio entre enseñar y recuperar su parte más humana será clave aquí.



EL HIJO

Nos acompañará durante casi toda la aventura, y Kratos se relacionará con él pulsando un botón. En combate, por ejemplo, servirá para pedirle que utilice su arco, con flechas con distintos efectos.



La mitología griega dejará paso a una ambientación "norteña", aunque sin desvelar a qué nos enfrentaremos.



La furia espartana (pulsando L3 + R3) sigue presente y permitirá destrozar incluso a los enemigos más grandes.

» tenido, que intenta educar a su hijo sin los estallidos de demoledora violencia que lo caracterizaron en el pasado. De hecho. el niño será una de las piezas clave del juego: en la mayor parte del desarrollo nos acompañará, e incluso tendrá un botón dedicado en el mando, que servirá para que Kratos interactúe con él, por ejemplo, a la hora de pedirle que ataque con su arco.

Un rito iniciático

La demo de la conferencia, que en gran medida será el arranque del juego, nos mostró un rito iniciático, una prueba que consistía en cazar un ciervo, para que el niño dejara de serlo. Este rito nos llevó de la mano por unos impresionantes bosques helados —se confirmó la rumoreada ambientación nórdica—, al tiempo que unos letreros nos iban desvelando que habíamos descubierto una nueva zona o, por ejemplo, que habíamos ganado experiencia con el arco (probablemente el niño cuente con algún tipo de indicador a tal efecto). También fue la excusa para conocer a los primeros enemigos, incluido un gigantesco tipo cornudo, o incluso para ver que algunas de las habilidades de Kratos, como la furia espartana, siguen ahí.

Como decimos, un despliegue técnico soberbio, acorde al de las actuales exclusivas de PS4, con un gran diseño y nivel de detalle. Pero, sin duda, uno de los aspectos más atractivos fue ver la lucha interna que librará Kratos como padre, y con sus emociones. Una lucha que refleja otra cosa: las generaciones que crecieron jugando y que ahora diseñan juegos, están "madurando" los propios conceptos de sus juegos, con sus propias experiencias. Por si alguien lo dudaba, este *GoW* es otro título a seguir de cerca. ■

OPINIÓN



De las sensaciones de este E3

En una feria marcada por el regreso de muchos juegos ya anunciados, las pocas sorpresas han destacado y, de entre todas ellas, *GoW* ha sido de las que más. No se ha visto mucho, pero las novedades en combate, el papel del niño o el diseño artístico ya nos hacen soñar con una aventura que pinta inolvidable.



THE LEGEND OF ZELDA
BREATH OF THE WILD
FUERZA DE LA NATURALEZA

■ Wii U - NX ■ NINTENDO ■ AVENTURA ■ 2017

El repertorio de Link será inagotable. Por ejemplo, podrá usar una hoja para generar viento con el que mover una balsa de madera.

Nintendo decidió no ir al E3 de este año, al menos con una batería de anuncios al uso. Prácticamente, llevó un solo juego, pero tan ambicioso como para hacer más ruido que nadie y disipar el desencanto por la ausencia de su futura consola.

Como ya sucedió con *Twilight Princess* hace diez años, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, que es como se llamará finalmente, llegará a dos plataformas simultáneamente, Wii U y NX, en algún momento de 2017 (se habla de marzo, pero aún no es seguro). La Gran N tiró de su famoso "Treehouse" para mostrar hasta cinco horas de demos en las que Eiji Aonuma y otros miembros del equipo de desarrollo desgranaron las decenas de novedades que incluirá esta legendaria entrega, la primera de sobremesa desde que *Skyward Sword* cortara Wii en 2011, lo que denota lo ambicioso del proyecto. Además, en el stand de la compañía, se podían probar dos demos, en una enorme porción de terreno que sólo representaba el 2% del mapa final.

The Legend of Zelda es una saga que no suele decepcionar, y la ambición de esta entrega no conoce límites. Nintendo ha decidido reconstruir los cimientos de la saga, adoptando ideas de otras e integrándolas en una inmensa representación de Hyrule que puede convertirse en uno de los mundos abiertos más vastos que se hayan visto nunca. No sólo eso: yendo un poco más allá de lo que se hizo con *A Link Between Worlds* en 3DS, tendremos total libertad para cumplir los objetivos en el orden que queramos, aunque, como es lógico, habrá muchos puntos en los que necesitaremos haber obtenido, previamente, un determinado objeto. Habrá una pizarra Sheikah que indicará adónde ir, pero, a priori, para ir a por el jefe final, que podría ser Ganondorf, no hará falta haber completado toda la historia. En relación con eso, Link (no habrá protagonista femenina, como se había rumoreado) volverá a ser la luz encargada de iluminar Hyrule, aunque, para evitar destripes, en la demo se habían suprimido todos los pueblos y los personajes secundarios.

Familiar, pero diferente

Breath of the Wild será un *Zelda*, pero romperá muchas de sus convenciones. Para empezar, el movimiento por los entornos será mucho más fluido, »

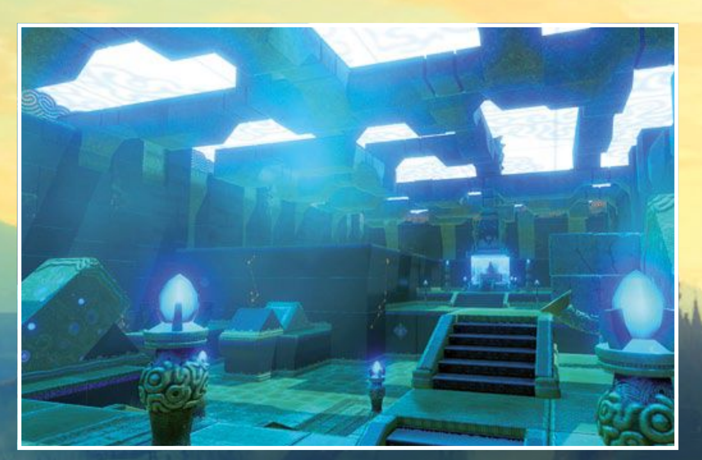
TRIPLETA DE AMiiBO DESDE HYRULE

Habrá tres figuras amiibo inspiradas en el juego. La primera, "Jinete", mostrará a Link con una capucha y a lomos de Epona. La segunda, "Arquero", será del protagonista con el nuevo arco. La tercera, "Guardian", representará a uno de los enemigos y tendrá partes articulables. Además, el amiibo de Link Lobo será compatible y permitirá invocar su ayuda.



BREATH OF THE WILD ROMPERÁ MUCHOS PILARES DE LA SAGA, COMO LA FORMA DE MOVERSE

El mundo abierto del juego tendrá un tamaño gigantesco. Podremos ir adonde nos plazca sin que haya divisiones o tiempos de carga entre las distintas zonas. Lo que se ha visto en el E3 es sólo el 2% del mapa final.


Habrá más de cien santuarios, una especie de mazmorras pequeñas en las que tendremos que superar diversos puzles y desafíos para obtener símbolos de valía.


El desarrollo será igual en Wii U y en NX, pero los gráficos en la segunda serán más vistosos.

» pues Link podrá saltar, esprintar, escalar, volar en parapente, convertir su escudo en un trineo para lanzarse cuesta abajo, domar caballos salvajes... Casi todas esas acciones, que se podrán encadenar con ataques, estarán asociadas a un medidor de cansancio que se recargará cuando nos quedemos quietos. Entre las armas, habrá bombas que podremos lanzar rodando por cuestas, un objeto para paralizar, un témpano para congelar agua, un magnetógrafo para mover metales...

La relación con la naturaleza será una parte esencial de la experiencia. Para empezar, ya no habrá corazones o rupias que salgan de hierbajos, así que tendremos que comer para recuperar salud, ya sea recogiendo frutas o cazando. Además, podremos recabar multitud de materiales y coger armas de otros enemigos (que se deteriorarán), como un hacha que servirá para talar árboles que, según la dirección en la que los derribemos, podrán ayudarnos a cruzar abismos. Aún hay más: cada región tendrá su propio clima, algo que habrá que considerar a la hora de vestirnos. No sólo habrá que abrigarse en zonas gélidas, sino, por ejemplo, evitar las protecciones metálicas en medio de una tormenta. Son detalles de la bendita locura que se avecina.

Sólo hay una leyenda

Zelda ha sido lo más especial del E3 con diferencia. Nintendo se ha atrevido a refundar uno de sus tótems y el viaje a Hyrule puede ser legendario. ■

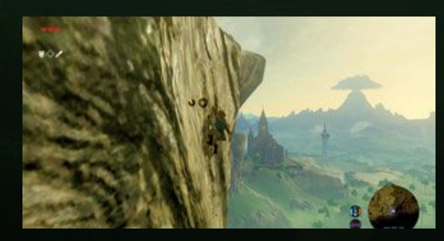
OPINIÓN

Reinventando una saga de treinta años

Fue, de lejos, el juego más valiente del E3. Nintendo no tuvo conferencia ni Direct, pero, a cambio, se sacó de la chistera una demo gigantesca, plagada de detalles que enseñan cómo hacer evolucionar tanto una saga así de veterana sin cargarse su esencia en el intento. Su impacto nos recuerda al que tuvieron *Ocarina of Time* y *Wind Waker*.



COGIENDO PRESTADOS CONCEPTOS DE OTRAS AVENTURAS


La escalada ya no estará limitada a ciertas paredes con red, sino que podremos trepar por cualquier superficie. Además, por primera vez habrá un botón para saltar con toda libertad.


No habrá corazones para recuperar la salud, sino que tendremos que recoger alimentos. La comida cruda no recuperará tanto como un guiso cocinado con varios ingredientes.


Al hacer esquivas en el último momento, saltará una especie de tiempo bala que ralentizará la acción. Además, habrá que llevar la ropa que mejor se ajuste al clima de cada región.



GEARS OF WAR 4

MÁS RÁPIDO, LETAL Y VARIADO

■ XBOX ONE - WINDOWS 10 ■ THE COALITION ■ SHOOTER ■ 11 DE OCTUBRE

En el E3 2015, Microsoft presentó *Gears of War 4* con un largo gameplay que nos dejaba ver el tono oscuro y los graficazos de la nueva entrega. En la edición de este año ha optado por una demo en directo que ha ofrecido todo lo que los fans de la saga buscan en *Gears*.

Gears of War vio la luz en Xbox 360 hace ya 10 años y, casi desde el primer momento, se convirtió en uno de los baluartes de la compañía norteamericana. Se trata de una saga muy querida que, tras *Judgment*, tenía que volver a ganarse a los fans ofreciendo una campaña más clásica, manteniendo el divertido y exigente multijugador y siendo capaz, a la vez, de innovar en algunos aspectos. The Coalition ha tomado nota del feedback y están creando un *Gears* con mecánicas jugables conocidas, que mezclará lo mejor de cada uno de los anteriores juegos y le da más velocidad y dinamismo para captar nuevos jugadores.

Muchas novedades

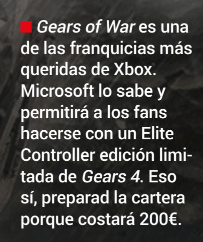
El nuevo trío protagonista está formado por 'JD' Fenix (hijo del mítico Marcus), Kat Díaz y Delmont Walker. A diferencia de los soldados de la trilogía original, el nuevo trío protagonista no son miembros de la CGO, sino desertores de la Coalición que se verán las caras con nuevos enemigos. De éstos no sabemos demasiado aún, ni de dónde han salido ni qué intenciones tienen, pero lo que sí sabemos es que son feroces, rápidos y se desenvuelven muy bien en el campo de batalla..

En términos jugables, *Gears of War 4* parece más rápido y con personajes más ágiles, algo que se nota sobre todo a la hora de utilizar las coberturas. Además, The Coalition intentará que los combates cercanos sean más frecuentes, algo que favorecerá el uso de ejecuciones, acciones que serán más violentas y espectaculares que nunca. Parece que el estudio está creando una campaña con las situaciones más variadas hasta la fecha, ya que combinarán el terror y la angustia del primer *Gears* con la narrativa y relaciones entre personajes de la segunda entrega y el cambio de escenarios que vimos en *Gears 3*. ¿Qué haremos una vez nos pasemos la campaña? Disfrutar del multijugador competitivo y del nuevo modo Horda 3.0.

Gears of War 4 intentará captar a jugadores nuevos (gracias en parte a la política Play Anywhere de Microsoft) y reconquistar a los fans. Sólo quedan cuatro meses para comprobar si *Gears 4* cumple las expectativas, pero la cosa promete. ■



Las coberturas, las ejecuciones (más violentas que nunca) y un apartado gráfico de infarto serán los pilares de *Gears of War 4*.



Gears of War es una de las franquicias más queridas de Xbox. Microsoft lo sabe y permitirá a los fans hacerse con un Elite Controller edición limitada de *Gears 4*. Eso sí, preparad la cartera porque costará 200€.





THE COALITION COGERÁ LO BUENO DE GEARS OF WAR Y LO HARÁ AÚN MÁS ÁGIL



La saga *Gears of War* se ha caracterizado siempre por llevar al máximo el motor Unreal Engine. *Gears of War 4* hará lo propio con el motor de Epic games y mostrará unos gráficos impresionantes, tanto en Xbox One como en PC, a 4K.

OPINIÓN



La continuación que soñábamos

La simple aparición de Marcus fue ya motivo de alegría y reencuentro con los fans de la serie. Toda una declaración de intenciones, y más aún tras el decepcionante *Judgment*. Pero hay mucho más por lo que ilusionarse con *Gears 4*, tras ver la demo en vivo: todo apunta a que beberá del trabajo de Epic Games y refinará mecánicas. Por eso, podemos decir sin miedo que *Gears 4* apunta a ser uno de los juegos de este 2016...



TITANFALL 2
EL CONTRAATAQUE DEL TITÁN

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ ELECTRONIC ARTS ■ SHOOTER ■ 28 DE OCTUBRE

El género del shooter ha sido sobreexplotado hasta la saciedad en la última década, pero ha habido sagas que han sabido diferenciarse de sus múltiples congéneres. Una de ellas es *Titanfall*, que vuelve a la batalla, esta vez no como exclusiva de Xbox y PC, sino como título multiplataforma, también para PS4.

Dos años y medio después del nacimiento de su primera IP, Respawn Entertainment, un estudio fundado por veteranos de Infinity Ward (el equipo que erigió *Call of Duty*), volverá a la carga con una secuela que potenciará todas las características del original. El estudio también está trabajando en un juego de acción de *Star Wars*, pero, por ahora, su máxima prioridad es *Titanfall 2*, cuya ventana de lanzamiento resulta valiente como pocas, el 28 de octubre, entre dos pesos pesados de los disparos online como *Battlefield 1* y *Call of Duty: Infinite Warfare*. La fecha llama aún más la atención si se considera que el shooter de DICE también lo publica Electronic Arts, aunque ésta ya ha dicho que se trata de propuestas muy distintas, lo que las hace compatibles.

La fluidez como mantra

De primeras, lo que más llama la atención de *Titanfall 2* es que contará con una campaña para un jugador, a diferencia de la primera, algo que le costó muchas críticas a Respawn. Ese modo historia se centrará en la relación entre BT-7274, un titán cuyo piloto original cayó en combate, y Jack Cooper, un fusilero novato que se convertirá en su nuevo compañero y con el que forjará un fuerte vínculo.

La frenética jugabilidad volverá a ser el centro de la experiencia. Nuestro piloto podrá moverse por el entorno con unos movimientos de parkour fluidísimos. Esta vez, no sólo habrá saltos con el jet pack, rebotes por las paredes o deslizamientos por el suelo, sino también un garfio que permitirá llegar a zonas de difícil acceso o atraer a los rivales hacia nosotros. De nuevo, podremos volvernos invisibles, lanzar un holograma para despistar o usar un sónar para detectar a los enemigos. Tanto la personalización como el sistema de progresión resultarán más profundos.

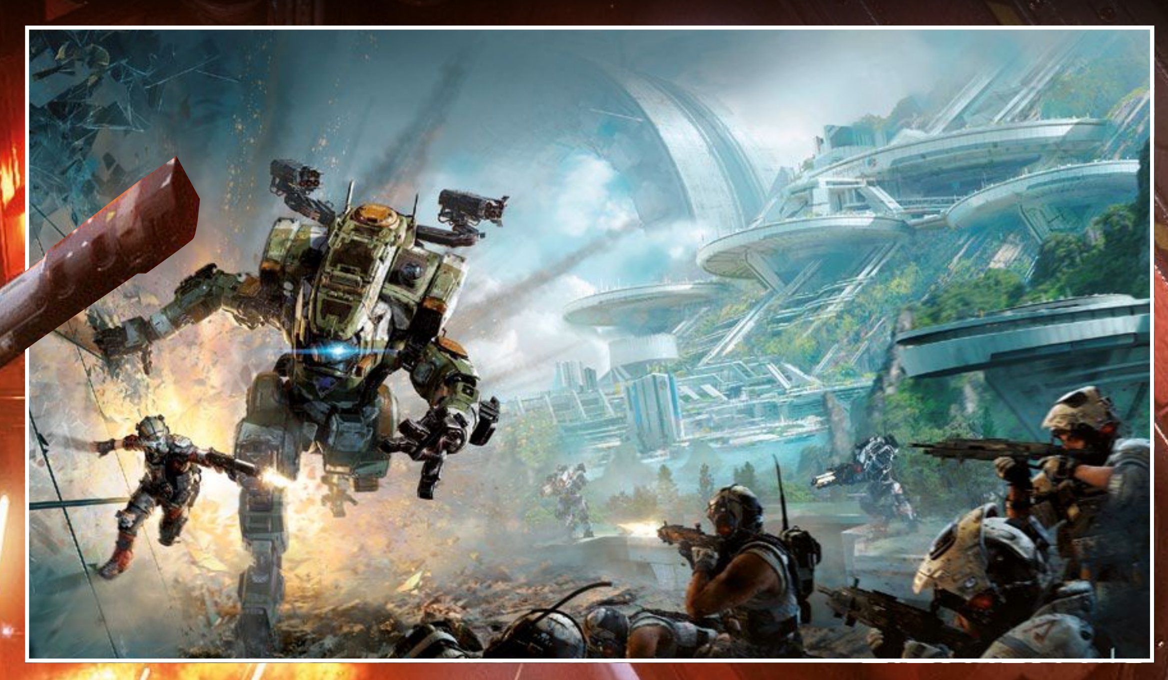
La otra mitad de la jugabilidad la conformarán los gigantescos titanes, que podremos convocar cada cierto tiempo para subir a bordo y causar estragos. A priori, habrá seis modelos, de los que se han anunciado dos. El primero será Scorch, que tendrá el fuego como arma principal, para generar murallas ígneas, trampas de fuego o escudos térmicos. El segundo será Ion, que portará un rifle de energía y podrá lanzar rayos, minas detonadoras o escudos con forma de vórtice. Habrá también una espada, aunque no sabemos si todos los robots podrán utilizarla. Por lo pronto, parece que Respawn ha potenciado todas las bondades del original, y eso es una garantía titánica. ■

OPINIÓN

Chaparrón frenético de titanes

Respawn Entertainment ha cogido la fórmula del primer *Titanfall* y le ha dado un soplo de aire fresco, con titanes más variados y un parkour aún más ágil, vinculado al novedoso garfio. Sin embargo, si de algo hay que congratularse, es de la introducción de un modo Campaña, en el que se explotará la relación entre un piloto y su contraparte mecánica.

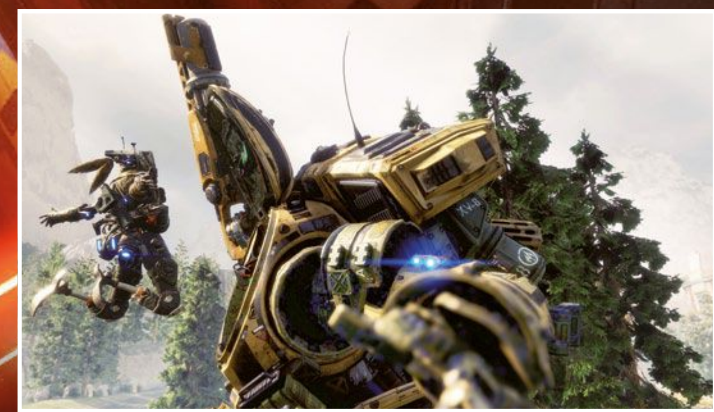




El parkour será más ágil que en la anterior entrega. No sólo habrá una mochila propulsora y rebotes por las paredes, sino también un garfio para impulsarse.

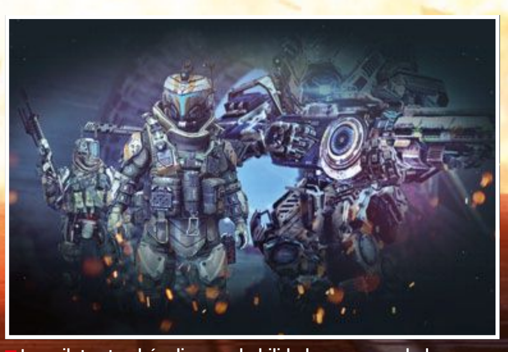
Habrá seis titanes distintos, cada uno con sus propias armas de ataque y defensa, lo que hará que la jugabilidad resulte muy variada.



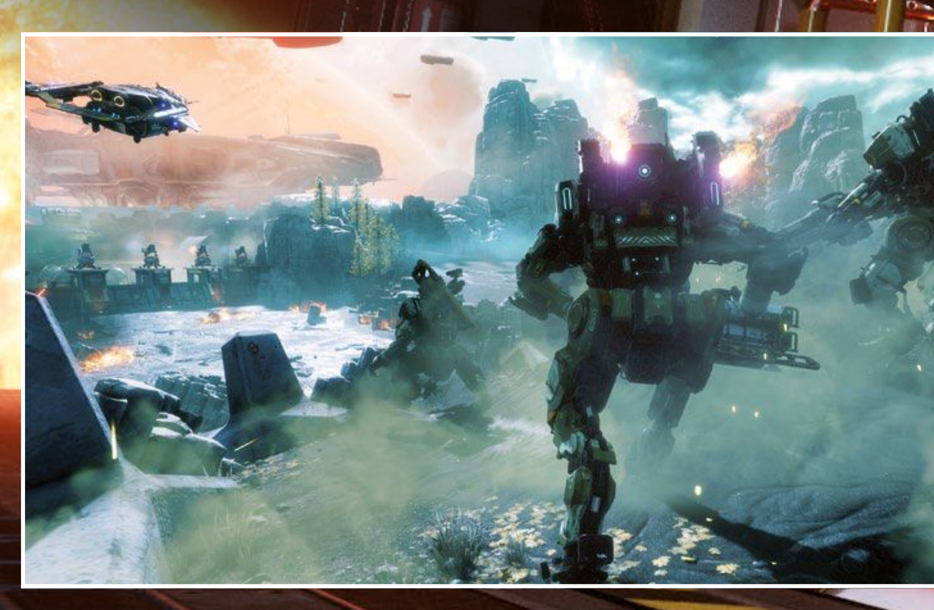


TITANFALL 2 TENDRÁ CAMPAÑA, A DIFERENCIA DEL PRIMERO, LO QUE LE COSTÓ MUCHAS CRÍTICAS A RESPAWN

Alguno de los titanes hará uso de una espada, que promete causar estragos con sus afilados "barridos" a ras de suelo.



Los pilotos tendrán diversas habilidades, como un holograma para despistar o un pulso para localizar enemigos cercanos.





GHOST RECON WILDLANDS

GUERRA AL NARCOTRÁFICO

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ UBISOFT ■ ACCIÓN ■ 7 DE MARZO DE 2017

Ubisoft tiene una mina de oro en el universo de Tom Clancy, donde ha integrado infinidad de sagas con enfoques muy diferentes de la acción. A *Splinter Cell*, *Rainbow Six* o *The Division*, se unirá pronto *Wildlands*, que no tendrá nada que ver con los *Ghost Recon* previos.

De todos los proyectos que la compañía francesa tiene en cartera ahora mismo, éste es, con diferencia, el que mayores expectativas ha generado. La demo jugable del E3 así lo ha corroborado. El juego estará ambientado en Bolivia, en un futuro muy cercano, y tratará un tema muy en boga en América Latina, como es el del narcotráfico. De hecho, viendo el desarrollo de la demo, en el que había que capturar y extraer a un capo de la droga, resulta inevitable pensar en el "Chapo" Guzmán, el criminal capturado por México hace unos meses. Como miembros de los Ghost, un cuerpo de élite del ejército estadounidense, nuestro cometido será desmantelar el cartel de Santa Blanca y acabar con su líder, apodado "El Sueño" y compinchado con un gobierno corrupto hasta el tuétano.

Un gigantesco narcoestado

El concepto de *Ghost Recon: Wildlands* recordará mucho al de *The Division*. Sin embargo, y aunque también se podrá disfrutar en solitario, el juego de Ubisoft Paris parece aún más ambicioso que el de Massive Entertainment como sandbox enfocado al cooperativo, lo cual es mucho decir. El tamaño del mapa será el mayor que se haya visto nunca en un juego de Ubisoft, además del más variado, pues tendremos que internarnos en montañas nevadas, junglas, salares, lagos, poblados dejados de la mano de Dios... Habrá ciclo día-noche dinámico y climatología variable, dos elementos esenciales del apartado técnico, que promete romper moldes.

La vastedad del mapa hará imprescindible el uso de vehículos por tierra, mar y aire. Habrá unos 60: camionetas, motos, barcos, helicópteros... Eso contribuirá a fomentar la cooperación, en la línea de *GTA Online*, al que recuerda mucho. Podremos entrar y salir de las partidas en cualquier momento, independientemente de en qué punto se halle una misión. En ese sentido, hay que destacar que podremos hacer los encargos en el orden que queramos y con enfoques muy variados: yendo con sigilo, generando distracciones, atacando de frente... La crudeza estará a la orden del día, con interrogatorios y secuestros que nos sumergirán de lleno en el sórdido mundo del narcotráfico.

Wildlands no será el típico juego de acción en tercera persona con coberturas. El enfoque será algo distinto, de modo que podremos caminar en cuclillas para coger a los enemigos por sorpresa, acostarnos en el suelo o trepar por diferentes sitios, pero el apuntado se realizará en primera persona, con transiciones muy rápidas. Habrá opciones de personalización y un sistema de progresión que permitirá asignar diversas mejoras. Este *Ghost Recon* puede ser el nuevo opio del pueblo. ■



■ Las distancias de dibujado de *Ghost Recon: Wildlands* serán demenciales. Habrá once tipos de ecosistemas.

■ Las misiones se podrán abordar desde diferentes enfoques, tanto con sigilo como por las bravas.

WILDLANDS PARECE AÚN MÁS AMBICIOSO QUE THE DIVISION COMO SANDBOX ENFOCADO AL COOPERATIVO

OPINIÓN

The Division... con droga y vehículos

Es inevitable pensar en *The Division* cuando se habla de *Wildlands*, pues comparten tres ideas clave, como son el desarrollo en mundo abierto, la cámara en tercera persona y el cooperativo para cuatro jugadores. Sin embargo, el juego de Ubisoft Paris es aún más ambicioso y polivalente, por su variedad de paisajes, su ingente cantidad de vehículos o su apuntado en primera persona. Además, la temática del narcotráfico puede dar mucho de sí. Si se pule bien la IA, puede convertirse en un bombazo.

RESIDENT EVIL 7

HORROR ¿VIRTUAL?

■ PS4, ONE Y PC ■ CAPCOM ■ AVENTURA ■ ENERO 2017

Tras las críticas cosechadas con *RE6*, Capcom va a cambiar por completo de registro con la nueva entrega de su exitosa serie de survival horror. En esta ocasión, seguiremos la aventura en primera persona, y la acción, al menos por lo poco que se ha visto, brillará casi por completa ausencia. De hecho, algunos ya han empezado a hablar de sus parecidos con *P.T.*, no solo porque en PS Store apareció una demo coincidiendo con el anuncio del juego, sino por su opresiva ambientación, la existencia de numerosos secretos, puzles... La demo, que por lo visto no formará parte del juego final, nos invita a explorar un caserón maldito, si bien sus misteriosos inquilinos podrían ser los sujetos de un nuevo experimento con alguna nueva cepa del virus zombi.

A la conquista del terror virtual

El juego se presentó en la conferencia de PlayStation, y lo hizo anunciando otro rasgo importante: en PS4, la aventura completa se podrá jugar con PlayStation VR, dejando una sensación de inmersión aún mayor. Además será compatible con los mandos Move, lo que terminará de meternos por completo en su mundo de pesadilla. Se trata solo de una demo y habrá que ver el juego completo... pero promete. ■

OPINIÓN

A falta de P.T. y Alison Road, Resident Evil puede tener en el terror en primera persona el camino que estaba buscando. Por ahora, no se ha visto nada de acción, y su ambientación pinta muy opresiva. En VR, la experiencia puede ser acojo... ¡terrible!



■ The Beginning Hour es la demo que ya está disponible, y que nos arrastra a un caserón "encantado".



■ Todo *Resident Evil VII* se podrá jugar en primera persona, y en el caso de PS4, además, con PlayStation VR, con el que la experiencia y la inmersión se multiplicarán por 1000.



■ Lo cierto es que *RE7* ha levantado muchas dudas. ¿Habrá acción? ¿Veremos a los protas y enemigos clásicos de la serie? ¿Otros escenarios? Capcom solo ha soltado la "bomba"...

El Spider-Man de Insomniac recuerda un poco al de "Civil War" en su diseño, por sus ojos, pero su trasfondo es una interpretación libre.

SPIDER-MAN

UNA INCREÍBLE PICADURA

PS4 · INSOMNIAC GAMES · ACCIÓN · SIN CONFIRMAR

Desde que Disney se hizo con sus derechos, los superhéroes de Marvel no paran, y *Spider-Man* va a tener el privilegio de volver a los videojuegos de la mano de Insomniac y en exclusiva para PS4. Conociendo la buena mano del estudio, éste podría ser el mejor juego que se haya hecho jamás sobre el Hombre Araña. La historia, que no se basará en la de ningún cómic o película, nos presentará a un Peter Parker que luchará contra el crimen y contra una caótica vida personal.

Telarañas, parkour y tortazos

Ésta es la primera vez que Insomniac trabaja con una IP ajena, pero sus responsables son unos apasionados del personaje, así que su esencia se mantendrá intacta. No se ha anunciado quién será el villano, pero, por algunos secuaces que salen en el tráiler, Mister Negative podría ser, al menos, uno de los presentes.

La espectacularidad será definitoria de *Spider-Man*. El protagonista podrá desplazarse por Nueva York haciendo uso de sus famosas telarañas y, además, su agilidad le permitirá llevar a cabo veloces movimientos de parkour. Los combates también tendrán una importancia capital, con saltos, volteretas, golpes guionizados o la posibilidad de agarrar objetos "a lazo" y proyectarlos. Insomniac sabe que un gran poder conlleva una gran responsabilidad.



OPINIÓN

Insomniac viene de hacer dos juegazos como *Ratchet & Clank* y, sobre todo, *Sunset Overdrive*, un título del que *Spider-Man* toma ciertas influencias. Va para largo, pero confiamos en que el estudio emule lo que logró Rocksteady con Batman.



EXCLUSIVA GAME

La EDICIÓN DELUXE EXCLUSIVA incluye contenido digital, un mapa de San Francisco, una funda exclusiva y unas litografías

*Promoción limitada a 5.000 unidades

WATCH DOGS 2

HACKER DE LA COSTA OESTE

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ UBISOFT ■ AVENTURA ■ 15 DE NOVIEMBRE

El primer *Watch Dogs* fue una pequeña decepción, pese a lo mucho que vendió, pero Ubisoft Montreal se ha puesto las pilas y promete ofrecer una secuela más completa en todos sus apartados. El juego estará ambientado en San Francisco y sus alrededores, con seis grandes áreas. Además de la zona de la bahía y el Golden Gate, podremos visitar Oakland o Silicon Valley, la gran cuna tecnológica. El protagonista será Marcus Holloway, un joven acusado por un crimen que no ha cometido y que luchará contra el sistema formando parte de DedSec. Esta organización "hacktivista" no cejará en su empeño de sabotear ctOS 2.0, la red a la que estarán conectados todos los dispositivos y los ciudadanos de la ciudad, y que podremos sabotear con el móvil.

Un hacker más aplicado

Marcus Holloway tendrá muchas más opciones de hackeo que Aiden Pearce en su día. Por ejemplo, podrá piratear vehículos o móviles de otros ciudadanos, para generar distracciones o hacer que la policía detenga a alguien, metiendo pruebas falsas en su terminal. Además, podrá manejar drones, moverse por el entorno con movimientos de parkour y crearse armas nuevas con una impresora 3D. El multijugador también recibirá un empujón, con un cooperativo que se añadirá a las invasiones. ■

OPINIÓN

Ubisoft Montreal volverá a tirar de hackeo en esta secuela, pero con una ambientación más "juvenil" que se dejará notar en el protagonista, en la ciudad elegida, en el tono rapero o en el parkour. Veremos si subsana lo que fallaba en el primero.



■ La región de Gold Coast ofrecerá gran variedad de escenarios: playas, desiertos, cañones, bosques, ciudades...



FORZA HORIZON 3

VIAJE A OCEANÍA

■ ONE - PC ■ MICROSOFT ■ VELOCIDAD ■ 27 DE SEPTIEMBRE

Playground Games y Turn 10 Studios volverán a deleitarnos con otro de sus festivales de conducción y música. En esta ocasión, el viaje nos llevará a Goald Coast, una de las zonas más bellas de Australia, recreada en forma de mundo abierto. El garaje estará compuesto por cerca de 350 vehículos, todos con modo ForzaVista, lo que permitirá recrearse con sus interiores o con detalles como el movimiento del parabrisas y la iluminación de los faros. El control ofrecerá un genial equilibrio entre arcade y simulación, y habrá novedades jugables, en forma de saltos en sitios arriesgados, zonas de derrape o convoyes. Los retos especiales, por su parte, nos enfrentarán contra barcos, zepelines y otras rarezas.

Organiza tu propio festival

Como los anteriores, el juego estará construido en torno a un festival de música (habrá ocho emisoras), pero, esta vez, seremos su gestor, lo que permitirá crear eventos propios o contratar a nuestros amigos (o sus Drivatares) para que se nos unan en la campaña, que tendrá cooperativo para cuatro. La personalización será aún más amplia que de costumbre y no sólo permitirá crear diseños, sino también modificar las matrículas o a nuestro conductor. ■





■ Habrá coches "off road" de serie, no como en *FH2*, donde fueron un DLC. Los vados de agua influirán en la conducción.

OPINIÓN

La segunda entrega de esta saga es, seguramente, el mejor juego de coches de esta generación, y esta tercera entrega promete ser un más y mejor en toda regla, con su increíble ambientación en Australia, su cooperativo, su creador de eventos...





■ El Lamborghini Centenario copará la portada, como ya lo hiciera el Huracán en *Forza Horizon 2*.



LAS SORPRESAS DE LA FERIA

Lo mejor de un E3 es que siempre se anuncian juegos de cuya existencia no se sabía previamente. He aquí algunos a los que habrá que estar atentos, por lo alto que apuntan.



PREY

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ BETHESDA ■ 2017

Arkane Studios (*Dishonored*) está trabajando en este shooter en primera persona, que hará gala de una ambientación de ciencia ficción. No se han desvelado detalles jugables, pero encarnaremos a Morgan, un hombre que ha sido enviado a una estación espacial que orbita alrededor de la Luna para hacer experimentos que podrían cambiar el devenir de la humanidad. Sin embargo, los alienígenas atacarán la estación y deberemos sobrevivir usando diversas armas y habilidades. El mítico Chris Avellone firmará su historia, y se desvelará más en la próxima QuakeCon.



EVER OASIS

■ 3DS ■ NINTENDO ■ 2017

Desarrollado por Grezzo, el estudio que hizo las remasterizaciones de *Ocarina of Time* y *Majora's Mask*, este RPG nos trasladará a un desierto en el que deberemos erigir un oasis. Los combates serán en tiempo real y habrá mazmorras llenas de puzles.



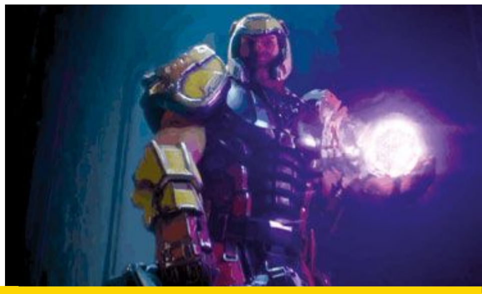


INJUSTICE 2

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ WARNER BROS ■ 2017

Una vez lanzado *Mortal Kombat XL*, NetherRealm Studios está ya inmerso en esta secuela, que enfrentará a héroes y villanos del universo DC: Superman, Batman, Flash, Gorilla Grodd... La personalización será muy amplia y podremos crear trajes propios.

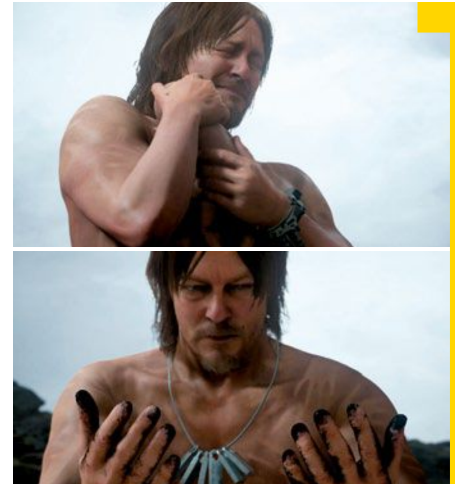




QUAKE CHAMPIONS

■ PC ■ BETHESDA ■ SIN CONFIRMAR

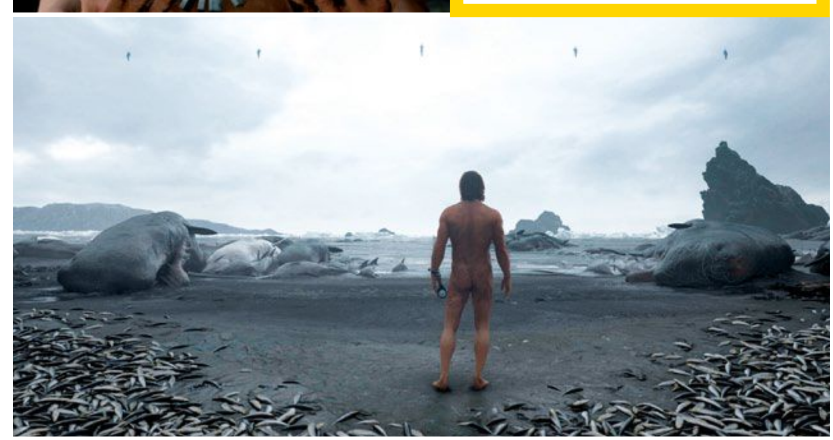
El mítico shooter de id Software retomará las armas, de momento sólo en PC. Su enfoque multijugador estará aún más acentuado, pues estará muy pensado para los eSports. Bethesda dará nuevos detalles sobre él en la QuakeCon, que se celebrará del 4 al 7 de agosto.

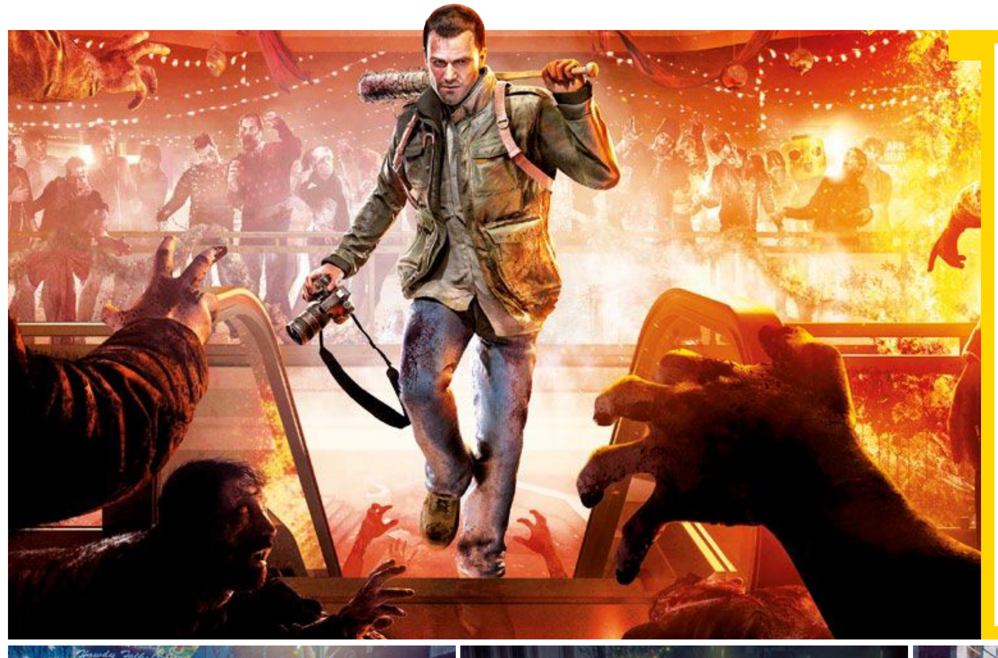


DEATH STRANDING

■ PS4 - PC ■ KOJIMA PRODUCTIONS ■ SIN CONFIRMAR

El primer juego de Hideo Kojima fuera de Konami se mostró con un enigmático tráiler que no deja claro de qué irá, aunque el creativo ya ha dicho que gustará a fans de *Uncharted* y *The Division*. Con Norman Reedus como protagonista, lo que parece claro es que indagará en las cuestiones filosóficas que tanto le gustan a Kojima.





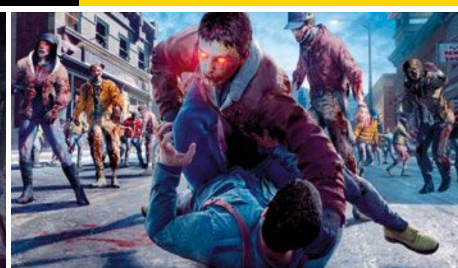
DEAD RISING 4

■ XBOX ONE - PC ■ CAPCOM ■ DICIEMBRE

Capcom Vancouver nos volverá a meter en la piel de Frank West en esta nueva entrega de la famosa saga de zombies, que se ambientará en la época navideña, en un mundo abierto. La personalización será más amplia que nunca, habrá exoesqueletos y deberemos buscar comida para sobrevivir. El juego será exclusivo de Windows 10 durante 90 días (luego, imaginamos que llegará a Steam) y de One durante un año (tiempo que tardará en llegar a otras consolas).





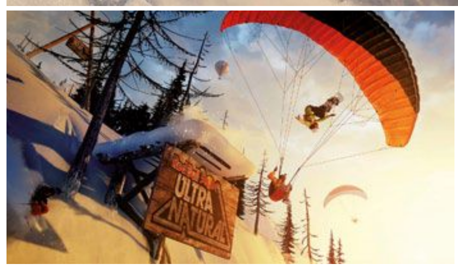




STEEP

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ UBISOFT ■ DICIEMBRE

Uno de los juegos más originales que se anunciaron en el E3 fue éste, de Ubisoft Annecy. Será un juego de deportes extremos ambientado en lugares nevados como Alaska o Los Alpes. Esas montañas serán mundos abiertos en los que podremos practicar diversas disciplinas, como esquí, snowboard o parapente. Hasta podremos usar un traje volador para lanzarnos en picado. Podremos jugar tanto en solitario como en compañía y crear nuestras propias pruebas personalizadas para compartirlas con otros. Próximamente, habrá una beta cerrada para testear sus mecánicas.







AGENTS OF MAYHEM

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ DEEP SILVER ■ 2017

Volition Games, el estudio creador de *Saints Row*, está trabajando en esta nueva IP, en la que encarnaremos a superhéroes que deberán pararles los pies a diversos villanos. Será un juego de acción en tercera persona, con disparos y poderes, al estilo de *Saints Row IV*.





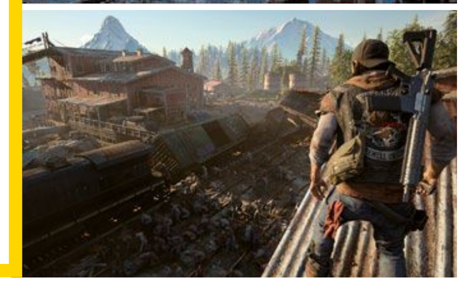


DAYS GONE

■ PS4 ■ SONY ■ SIN CONFIRMAR

Desarrollado por Sony Bend Studio, esta prometedora exclusiva de PS4 será un juego de mundo abierto ambientado dos años después de una pandemia que convirtió a gran parte de los humanos en zombis. El protagonista será un lobo solitario llamado Deacon St. John y tendrá una moto, que podremos conducir. Correrá sobre Unreal Engine 4, tendrá ciclo día-noche y efectos climatológicos, además de poner, literalmente, a decenas de enemigos en pantalla.





LOS JUEGOS YA ANUNCIADOS

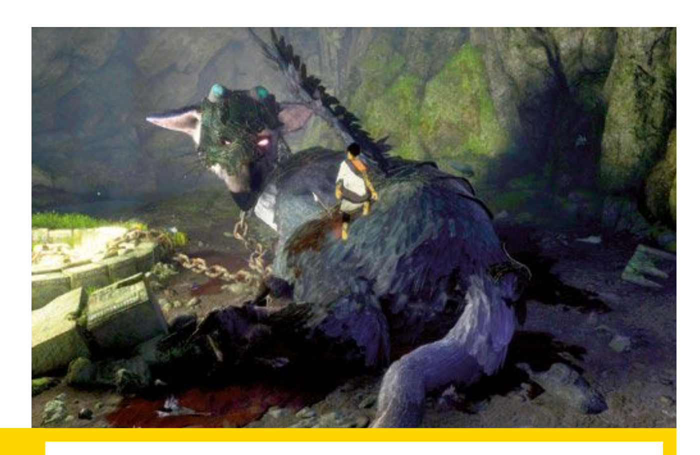
Un E3 es una fiesta que nadie se quiere perder y, por eso, se dejaron caer muchos títulos que ya conocíamos, previstos, en su mayoría para finales de 2016 y principios de 2017.

MAFIA III

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 2K GAMES ■ 7 DE OCTUBRE

El nuevo estudio Hangar 13 llevó una demo de 22 minutos para mostrar todas las bondades de este sandbox, ambientado en Nueva Orleans en 1968, un año muy convulso en la historia de Estados Unidos. El protagonista, Lincoln Clay, será un veterano de Vietnam que intentará erigir su propia familia, para vengarse de la mafia italiana. La ambientación será sublime, con detalles como clubes de jazz en los que habrá música en directo.

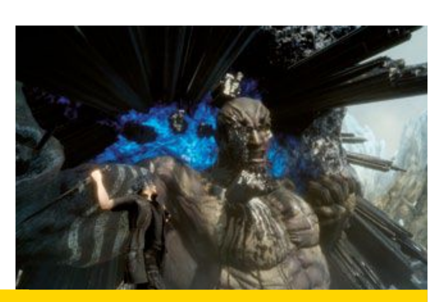




THE LAST GUARDIAN

■ PS4 ■ SONY ■ 25 DE OCTUBRE

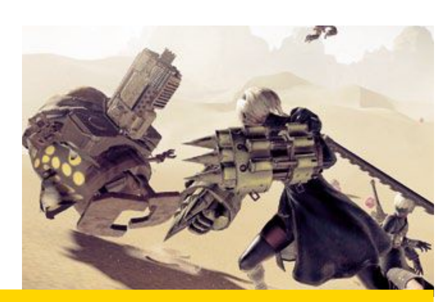
Tras una eternidad en desarrollo, la nueva fantasía de Fumito Ueda tuvo, por fin, una versión jugable para la prensa. Y no sólo eso, pues en la conferencia de Sony, se anunció que su lanzamiento se realizará el 25 de octubre, lo que la convierte en una de las exclusivas más importantes de este año para PS4. Con un estilo que recuerda muchísimo a *Ico*, el niño protagonista deberá colaborar con una enorme y bella criatura llamada Trico.



FINAL FANTASY XV

■ PS4 - XBOX ONE ■ SQUARE ENIX ■ 30 DE SEPTIEMBRE

Tras un larguísimo desarrollo, la nueva entrega de la famosa saga está lista. En la feria se vio un duelo con un titán y se anunció que habrá un modo espera para pausar la acción y que los menos hábiles puedan pensar tácticas.



NIER AUTOMATA

■ PS4 ■ PLATINUM ■ PRINCIPIOS DE 2017

La secuela del juego de culto de PS3 y Xbox 360 saldrá en 2017, como era de prever. La historia nos mostrará un mundo esclavizado por robots y en el que manejaremos a una androide armada con una espada. Dado que Platinum Games está al cargo, el combate recordará al de sagas como *Bayonetta*.



YAKUZA 0

■ PS4 ■ SEGA ■ PRINCIPIOS DE 2017

Lo recibiremos dos años después de su lanzamiento en Japón, pero nunca es tarde para una aventura con tanta personalidad como ésta sobre la mafia japonesa. Esta vez, Kazuma Kiryu compartirá protagonismo con Goro Majima en una historia ambientada en 1988, en el barrio de Kamurocho.

SCALEBOUND

■ XBOX ONE - PC ■ PLATINUM ■ 2017

Microsoft confirmó que el RPG de acción de Platinum Games no sólo saldrá en Xbox One, sino también en Windows 10, con la opción de Xbox Play Anywhere. Hideki Kamiya estuvo en la conferencia de la compañía y mostró una nueva demo del multijugador para cuatro, que no será un modo independiente, sino que estará integrado en la campaña. Se había dicho que saldría a principios de 2017, pero, ahora, la fecha es más ambigua: 2017.





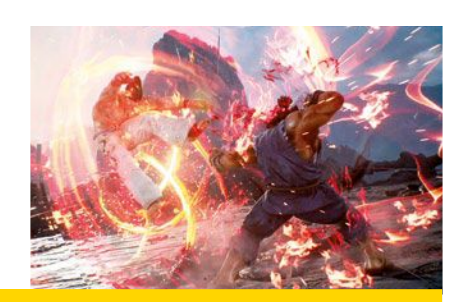




CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ ACTIVISION ■ 4 DE NOVIEMBRE

Tras las muchas críticas que recibió al anunciarse que tendría una ambientación futurista, el shooter de Infinity Ward dejó un buen sabor de boca con una demo de la campaña y el anuncio de que el villano estará interpretado por Kit Harington (Jon Nieve, en "Juego de Tronos"). Hay que recordar que algunas ediciones darán acceso a la remasterización digital de *Mordern Warfare*.



TEKKEN 7

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ BANDAI NAMCO
■ PRINCIPIOS DE 2017

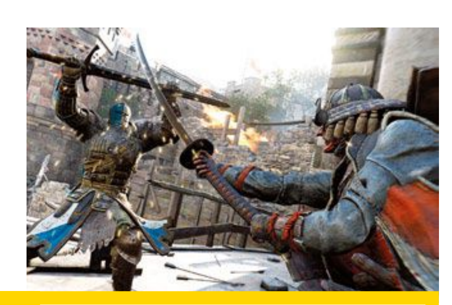
Se daba por hecho, pero este juego de lucha, ya lanzado en recreativas en Japón, no sólo se adaptará a PS4, sino también a Xbox One y PC. Se pudo ver una demo con Akuma como invitado. La duda es: ¿veremos algún día aquel "crossover" en 3D con *Street Fighter*?



DETROIT

■ PS4 ■ SONY ■ SIN CONFIRMAR

La nueva historia de androides de Quantic Dream tuvo una demostración muy interesante. Nuestras decisiones influirán enormemente: por ejemplo, en lo que se vio, el protagonista podía salvar a una niña (o no) de un androide que podía rendirse, suicidarse o matarnos, en función de lo que le dijéramos.



FOR HONOR

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ UBISOFT
■ 14 DE FEBRERO DE 2017

En este ambicioso juego de acción, que tendrá tanto campaña como multijugador competitivo, podremos encarnar a tres tipos de luchadores históricos: vikingos, samuráis y caballeros medievales. Lejos de un hack and slash, el control será pausado.



HORIZON ZERO DAWN

■ PS4 ■ SONY ■ 1 DE MARZO DE 2017

Como se había rumoreado, la exclusiva de Guerrilla Games para PS4 se ha retrasado a 2017. En el E3, se ofreció la primera demo jugable de este RPG de acción, protagonizado por una cazadora llamada Aloy, que deberá viajar por un enorme mundo abierto, enfrentándose a dinosaurios tecnológicos, a algunos de los cuales podrá montar. Pese a que se ha pospuesto, es una de las IP de nuevo cuño que esperamos con más ansia para el futuro.





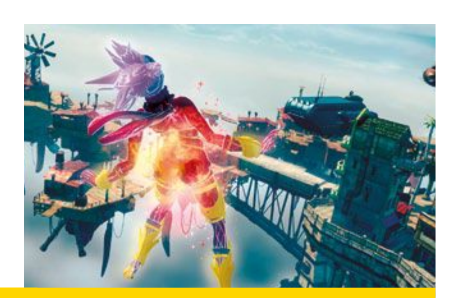




BATTLEFIELD 1

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ EA ■ 21 DE OCTUBRE

Tras su anuncio hace algo más de un mes, el juego bélico de DICE estuvo presente en el evento EA Play, donde se pudo probar su multijugador para 64 personas, que mantendrá el componente táctico de la saga. Eso sí, el estudio sueco ha optado por un conflicto antiguo como la I Guerra Mundial, lo que se traducirá en una jugabilidad realmente novedosa y variada, con avionetas, bayonetas, sables, caballos, lanzallamas, tanques...



GRAVITY RUSH 2

■ PS4 ■ SONY ■ SIN CONFIRMAR

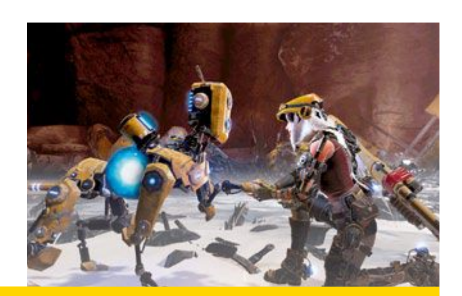
La secuela de uno de los mejores juegos de PS Vita llegará en exclusiva a PS4, de la mano de Japan Studio. La protagonista, Kat, podrá manipular la gravedad, lo que le servirá para superar plataformas y combates. La dirección artística será deliciosa.



F1 2016

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ CODEMASTERS ■ 19 DE AGOSTO

Codemasters ya ha puesto fecha al juego oficial del Mundial de Fórmula 1 de este año. Entre sus novedades, estarán el nuevo circuito de Bakú y la vuelta del modo Trayectoria, ausente el año pasado, que nos mostrará lo que se cuece alrededor del Gran Circo.



RECORE

■ XBOX ONE - PC ■ MICROSOFT ■ 13 DE SEPTIEMBRE

La aventura de Keiji Inafune y Armature Studio sorprendió con su cercana fecha de lanzamiento. Pronto podremos disfrutar de este juego, en el que una joven llamada Joule deberá colaborar con diversos robots para sacar partido a sus numerosas habilidades.



SOUTH PARK
THE FRACTURED BUT WHOLE

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ UBISOFT ■ 6 DE DICIEMBRE

El nuevo juego de "South Park" seguirá la línea de RPG por turnos de *La vara de la verdad*, pero cambiando la ambientación de fantasía por otra de superhéroes. Se ocupa Ubisoft San Francisco.



BATMAN
THE TELLTALE SERIES

■ PS4 - ONE - PC - PS3 - 360 - iOS ■ TELLTALE ■ SIN CONFIRMAR

La nueva aventura gráfica del prolífico estudio Telltale Games tendrá al Hombre Murciélago como protagonista. Se explotará su dualidad como Bruce Wayne y Catwoman también tendrá mucho que decir en el desarrollo.



PAPER MARIO COLOR SPLASH

■ Wii U ■ NINTENDO ■ 7 OCTUBRE

Aunque Nintendo no tuvo Direct ni conferencia, sí que realizó algunos anuncios, como el relativo a la fecha de este RPG, en el que Mario y sus amigos deberán devolver el color a una isla paradisiaca que lo ha perdido. Será una de las bazas de Wii U para otoño.



NIOH

■ PS4 ■ KOEI TECMO ■ 2016

El prometedor juego del Team Ninja, que llegará en exclusiva a PS4, se pasó por la feria, donde se confirmó que en agosto habrá una nueva beta. Su mezcla de samurais y demonios del folclore japonés promete competir en dificultad y estilo con una vaca sagrada como *Dark Souls III*.



POKÉMON SOL Y LUNA

■ 3DS ■ NINTENDO ■ 23 DE NOVIEMBRE

Junto a *The Legend of Zelda*, la nueva entrega canónica de *Pokémon* tuvo un gran protagonismo en el Treehouse de Nintendo. Game Freak aprovechó para mostrar algunas de las nuevas criaturas, como Yungoos y Pikipek.



DISHONORED 2

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ BETHESDA ■ 11 DE NOVIEMBRE

El juego de Arkane Studios fue lo más destacado de lo que Bethesda llevó a la feria y promete superar al original con el protagonismo compartido de Corvo Attano y la emperatriz Emily Kaldwin. Cada uno tendrá sus propios poderes para infiltrarse y atacar.



DRAGON BALL XENOVERSE 2

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ BANDAI NAMCO ■ 2016

Desarrollado por Dimps, este juego de lucha promete ser el más amplio que se haya hecho nunca sobre "Bola de Dragón". Como en el primer *Xenoverse*, se jugará con la idea de los sucesos que podrían haber sido diferentes.



STATE DECAY 2

■ XBOX ONE - PC ■ MICROSOFT ■ 2017

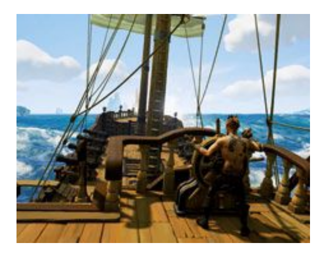
Anunciado en la conferencia de Microsoft, este juego de zombis y supervivencia llegará en exclusiva a Xbox One y Windows 10. Al estar centrado en el multijugador, tendremos que cooperar con otros en un mundo interconectado y lleno de peligros.



VAMPYR

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ DONTNOD ENTERTAINMENT ■ 2017

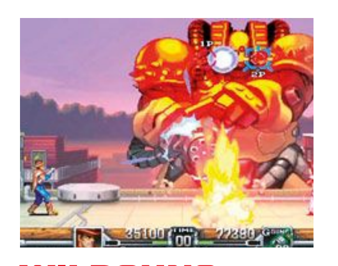
Los creadores de *Remember Me* y *Life is Strange* están trabajando en este RPG, en el que encarnaremos a un vampiro en el Londres de 1918, asolado por una epidemia de gripe. Seremos libres de atacar o no a la gente, aunque de ello dependerá nuestro poder.



SEA OF THIEVES

■ XBOX ONE - PC ■ MICROSOFT ■ SIN CONFIRMAR

El nuevo juego de Rare dejó sensaciones encontradas. Será una aventura de piratas en la que podremos surcar los mares y que tendrá un fuerte componente multijugador que irá evolucionando en función de las opiniones de la comunidad de usuarios.



WILDGUNS RELOADED

■ PS4 ■ NATSUME ■ OTOÑO

Este shooter será un adaptación del que vio la luz en Super Nintendo hace veintidós años. Su ambientación mezclará el salvaje oeste con un estilo steampunk y habrá novedades, como dos personajes adicionales y un multijugador para cuatro personas.



FE

■ SIN CONFIRMAR ■ EA ■ SIN CONFIRMAR

Uno de los títulos más especiales de la conferencia de Electronic Arts fue esta aventura indie de delicada y violácea estética, en la que manejaremos a un pequeño ser que estará muy vinculado a la naturaleza. Por ahora no hay fecha ni plataformas confirmadas.



PS3 - PS4 - XBOX 360

- HIGH QUALITY STEREO SOUND
- SOFT CUSHION EARPADS
- ADJUSTABLE HEADBAND
- FLEXIBLE MICROPHONE

PX-M45 WIRELESS

PX-346

PS3 - XBOX 360

- HIGH QUALITY SOUND
- SOFT CUSHION EARPADS
- ADJUSTABLE HEADBAND
- FLEXIBLE MICROPHONE

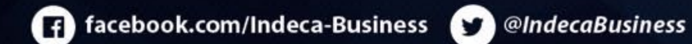




- HIGH QUALITY SOUND
- SOFT CUSHION EARPADS
- ADJUSTABLE HEADBAND

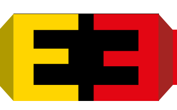


DESCUBRE MÁS MODELOS EN



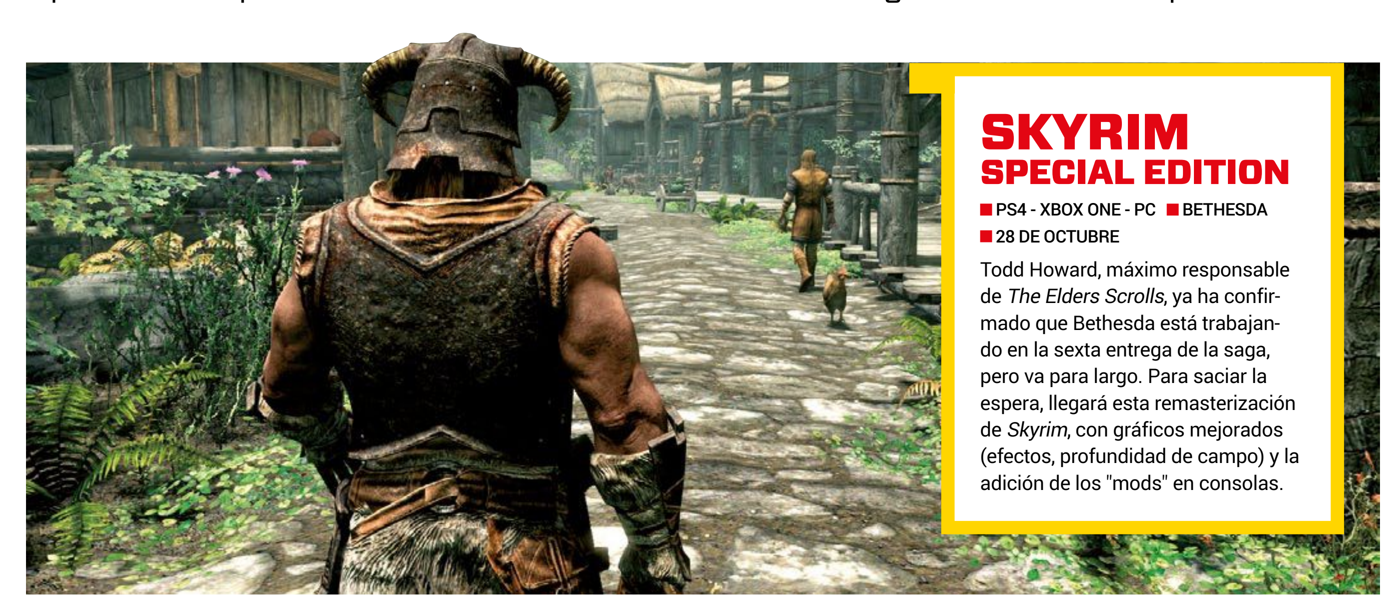


WWW.INDECABUSINESS.COM
WWW.INDECASOUND.COM



REMASTERIZACIONES

No han tenido tanta presencia como otras veces, pero aun así las compañías han aprovechado para mostrar el salto a la alta definición de grandes éxitos del pasado.



SKYRIM SPECIAL EDITION

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ BETHESDA ■ 28 DE OCTUBRE

Todd Howard, máximo responsable de *The Elders Scrolls*, ya ha confirmado que Bethesda está trabajando en la sexta entrega de la saga, pero va para largo. Para saciar la espera, llegará esta remasterización de *Skyrim*, con gráficos mejorados (efectos, profundidad de campo) y la adición de los "mods" en consolas.



FINAL FANTASY XII THE ZODIAC AGE

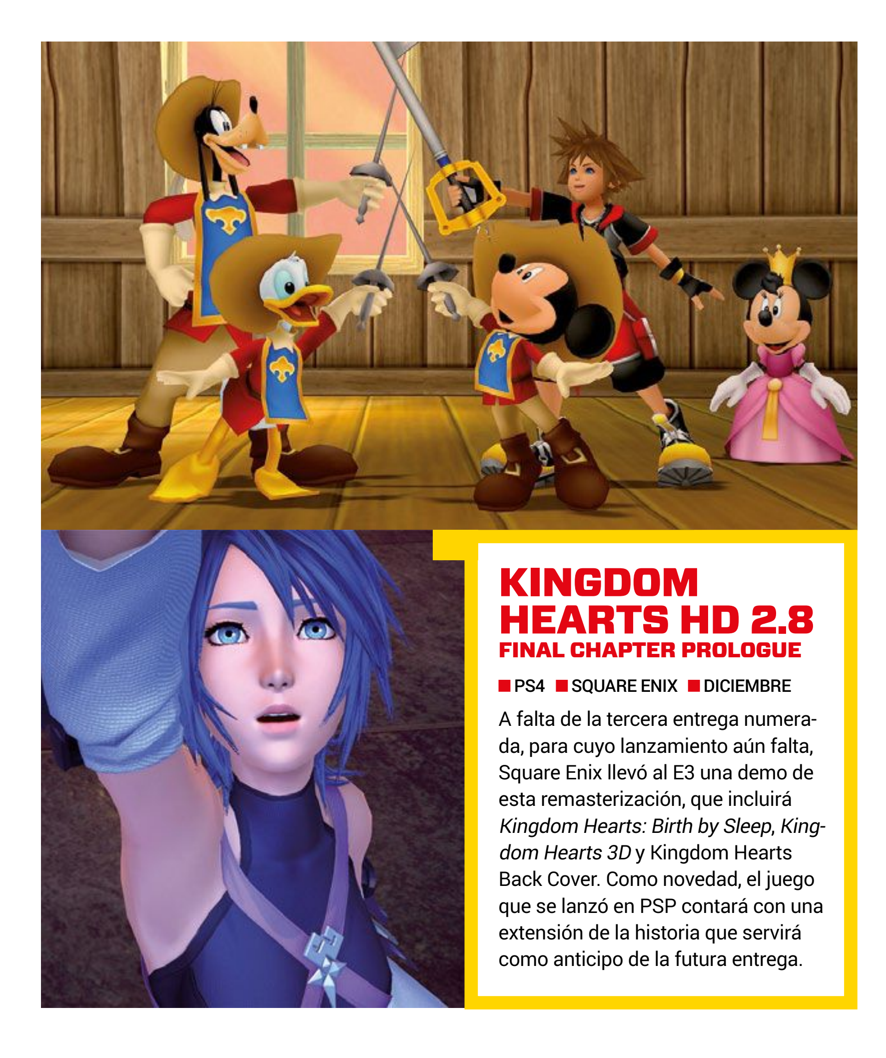
■ PS4 ■ SQUARE ENIX ■ 2017

Odiado por unos y aclamado por otros, *Final Fantasy XII* será adaptado a PS4, como ya pasó con *FFX*. Tendrá un sistema de progresión que no vimos en Occidente y un nuevo modo que nos enfrentará a 100 batallas seguidas.

CRASH BANDICOOT

■ PS4 ■ ACTIVISION / SONY ■ SIN CONFIRMAR

Aún no hay imágenes (la que veis es de *Skylanders*), pero PS4 recibirá una remasterización de los tres *Crash Bandicoot* de PSX. El proyecto corre a cargo de Vicarious Visions.



KINGDOM HEARTS HD 2.8 FINAL CHAPTER PROLOGUE

■ PS4 ■ SQUARE ENIX ■ DICIEMBRE

A falta de la tercera entrega numerada, para cuyo lanzamiento aún falta, Square Enix llevó al E3 una demo de esta remasterización, que incluirá *Kingdom Hearts: Birth by Sleep*, *Kingdom Hearts 3D* y Kingdom Hearts Back Cover. Como novedad, el juego que se lanzó en PSP contará con una extensión de la historia que servirá como anticipo de la futura entrega.



REALIDAD VIRTUAL

2016 ha sido el año del "nacimiento" de la RV, y en los próximos meses vamos a ver una explosión de títulos compatibles y/o exclusivos que aprovecharán los visores...



HERE THEY LIE

■ PS4 ■ TERROR ■ OTOÑO

Este título, que será jugable tanto con PS4 como en PSVR, nos arrastrará a un detalladísimo mundo en blanco y negro, donde viviremos en primera persona nuestro particular survival horror. Habrá diversos tipos de enemigo, todos bastante tétricos, y nuestro objetivo será sobrevivir y desentrañar el misterio que se esconde tras la enigmática "mujer de amarillo".

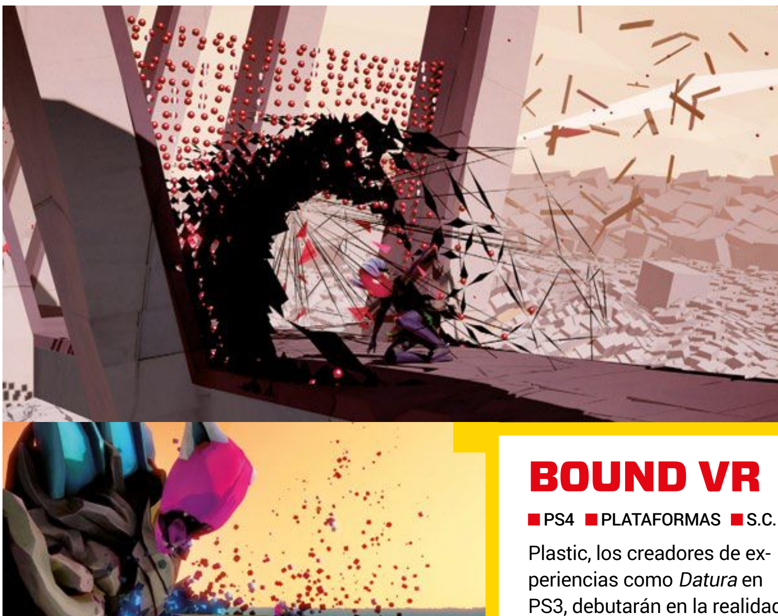


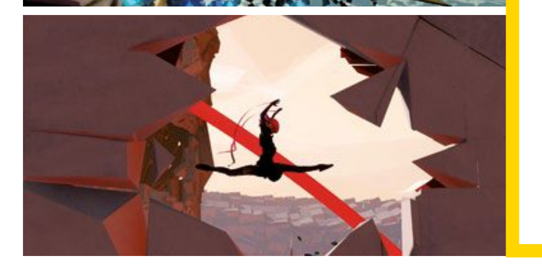


FARPOINT

■ PS4 ■ SHOOTER ■ SIN CONFIRMAR

La temática espacial se ha hecho fuerte en los visores de RV, pero pocos tienen el enfoque y estilo de este título. Básicamente, será un FPS que nos llevará a explorar un planeta no identificado, después de ver cómo nuestra nave nodriza cae sobre la superficie. Será compatible con una nueva pistola para Move.





BOUND VR

■ PS4 ■ PLATAFORMAS ■ S.C.

Plastic, los creadores de experiencias como *Datura* en PS3, debutarán en la realidad virtual con un artístico planteamiento, que mezclará plataformas, danza y un estilo gráfico único. Sus propios creadores no lo consideran un juego, sino una experiencia para un público adulto, que pondrá especial atención a la forma de contarnos su historia.





UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD

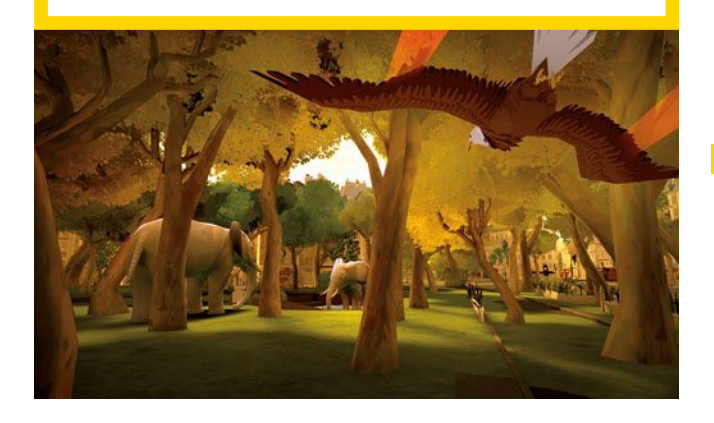
■ PS4 ■ ARCADE ■ OTOÑO

Con la llegada de PS VR, el famoso juego de terror se va a convertir en un "tren de la bruja", un shooter sobre raíles en el que encontraremos multitud de enemigos propios del cine de terror, como del propio juego. Un título que, aunque no alcanzará las cotas de tensión de otros como *Resident Evil 7*, sí promete incomodarnos mientras tengamos el visor puesto.

EAGLE FLIGHT

■ PS4 ■ ACCIÓN ■ SIN CONFIRMAR

Las gafas de RV nos van a permitir vivir vidas que nunca antes habíamos podido. Ser un águila, para recorrer una versión desierta de París, será uno de sus estos nuevos reclamos, aunque su multijugador para seis también promete ser curioso.

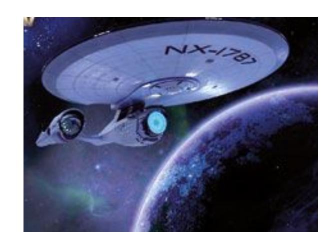




SUPERHOT VR

■ PC ■ SHOOTER ■ SUPERHOT TEAM

Ha sido una de las sensaciones de los últimos meses: un shooter en el que, mientras no nos movamos, apenas avanza el tiempo. Una mezcla de estrategia, habilidad y reflejos que, de primeras, tendrá un montón de ideas remozadas para Oculus Rift.



STAR TREK BRIDGE CREW

■ OCULUS, HTC Y PS VR ■ ACCIÓN ■ OTOÑO

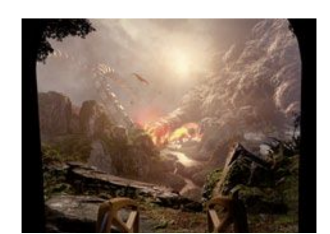
Conviértete en un tripulante más de la mítica USS Enterprise, donde te podrás poner a los mandos para coordinarte con el resto de la tripulación para dirigir la nave.



BATMAN VR

■ PS VR ■ AVENTURA ■ OTOÑO

En Rocksteady han dicho que será una experiencia de, aproximadamente, 60 minutos, en los que tendremos que usar el modo detective y desentrañar un asesinato como si estuviéramos allí (e interactuando con dos Move).



ROBISON THE JOURNEY

■ PS VR ■ AVENTURA ■ SIN CONF.

Crytek nos pondrá en el pellejo de un Robinson del futuro, un naúfrago espacial que aterrizará en un peligroso planeta repletito de fauna y flora desconocida... y tan peligrosa como enorme.



SERIOUS SAM VR

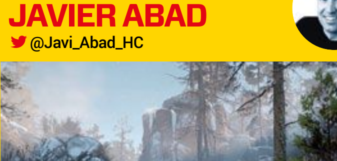
■ PC ■ SHOOTER ■ SIN CONF.

El estudio croata Croteam, famoso por la saga de descerebrados shooters *Serious Sam*, llevará justo esta IP al territorio virtual. Por lo visto, estaban en negociaciones con Oculus...

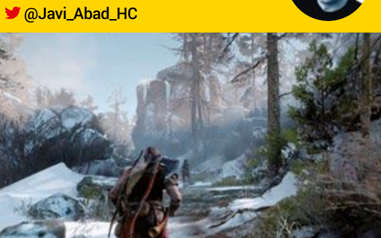


LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN

¿Qué ha sido lo mejor, lo peor, lo más sorprendente y decepcionante para nosotros?



JAVIER ABAD
@Javi_Abad_HC



LO MEJOR
God of War, que me llegó por su nueva ambientación y el look de Kratos. Por supuesto, *Zelda Breath of the Wild*, un juego que fue capaz de salvarle a Nintendo esta edición del E3 él solito.

LO PEOR
Hubo varias compañías que este año decidieron no apostar por la feria. Se notó "sobre el terreno" y también siguiéndola desde casa. ¿Serán las 4K la nueva burbuja después del 3D de hace unos años?

LA SORPRESA
No me esperaba ese bandazo tan radical en el planteamiento de *Resident Evil 7*. Y aunque ya se sabía de él, confieso que no le había seguido la pista a *Detroit Become Human* y me atrajo mucho.

LA DECEPCIÓN
Estaba convencido de que Rockstar iba a hacer el tan rumoreado anuncio de *Red Dead Redemption 2*. Dicen que no se produjo por la matanza de Orlando, así que sigo teniendo mis esperanzas.



ALBERTO LLORET
@AlbertoLloretPM



LO MEJOR
Zelda Breath of the Wild, God of War, Gears of War 4, Ghost Recon Wildlife o *Batman Arkham VR*, por mencionar algunos. Me gustan las aventuras, y en los próximos 12 meses voy a ir servido.

LO PEOR
Tendencias como desvelar muchas títulos la semana antes de la feria, para que algunos juegos tengan su segundo de gloria. Las filtraciones también merman cada vez más lo que era este show.

LA SORPRESA
Sabía que iban a mostrar por primera vez *Resident Evil VII*... pero no que fuera a haber una demo jugable el mismo día. Los aires del nuevo *Zelda*, y el "paternal" *God of War* también me han conquistado.

LA DECEPCIÓN
Ha sido triple. Por un lado, poca variedad de géneros (demasiado mundo abierto y/o juego de acción), la ausencia total de NX y la simple idea de "renovar" las actuales consolas. ¡Que las expriman más!



DAVID MARTÍNEZ
@DMHobby



LO MEJOR
La conferencia de Sony, con *God of War*, y el anuncio de *Death Stranding*, de Kojima. El despegue definitivo de la realidad virtual, y las versiones jugables de *Zelda, Titanfall 2, ReCore* o *The Last Guardian*.

LO PEOR
La ausencia de Konami, Activision, Disney, EA o Wargaming en el showfloor de la feria hacía que tuviera cierto aire "desangelado". Las filtraciones estropearon el impacto de las conferencias.

LA SORPRESA
Batman Arkham VR ha sido una sensación inesperada en la feria, así como la demo de *Days Gone*. El planteamiento abierto de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* y *Resident Evil 7* en PlayStation VR.

LA DECEPCIÓN
Ausencias notables como *Ni No Kuni II* o *Kingdom Hearts III*. Juegos sin fecha de lanzamiento y la escasa (o nula) información sobre las nuevas consolas Project Scorpio, PS4 Neo y Nintendo NX.



DANIEL QUESADA
@Tycho_fan



LO MEJOR
Que los juegos han tenido mucho más protagonismo que los discursos "para accionistas" y el hardware superfluo. *Zelda, God of War, Gears of War* y tantos otros fueron las verdaderas estrellas.

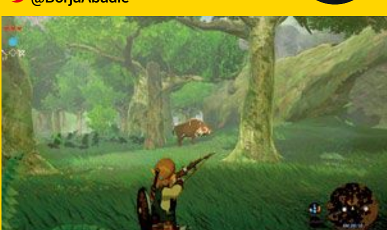
LO PEOR
Los intentos de subirse al carro de la realidad virtual con juegos muy poco trabajados. Esos *Eagle Flight* y *Star Trek: Bridge Crew* huelen a tostón a distancia. Ya toca ofrecer un rendimiento a la altura...

LA SORPRESA
Sin duda, *Resident Evil 7* o, mejor dicho, su demo. Se sospechaba que iba a estar, pero no con esa forma. Toda una declaración de intenciones: se acabó el "blockbuster" y vuelve el terror de verdad.

LA DECEPCIÓN
El lánguido papel de Sega en la feria: nada sobre *Shenmue I y II* remasterizados ni (esto es particularmente gordo) anuncios como Dios manda sobre *Sonic* en su 25 aniversario. ¿En próximos días?



BORJA ABADÍE
@BorjaAbadie



LO MEJOR
Aunque Sony se ha llevado buena parte del protagonismo, y con razón, yo me quedo con *Zelda: Breath of the Wild*. Tiene el mundo abierto y rolero que tanto me gusta y el estilo y los puzles de la saga.

LO PEOR
Ha sido un E3 de transición, en el que apenas hemos visto un puñado de nuevas IP. Sí han proliferado los juegos del pasado E3 y las continuaciones de sagas que ya sabíamos que volverían.

LA SORPRESA
Tras las filtraciones no podemos llamarlo sorpresa pero el anuncio de Xbox Scorpio sí ha sido sorprendente. Parece que Microsoft quiere convertir las consolas en PCs, para lo bueno y lo malo.

LA DECEPCIÓN
Las ausencias de *Shenmue* o *FF VII*, lo poco que han mostrado *Mass Effect: Andromeda*, algunos juegos de RV (sí, en especial el de *Star Trek*), *Watch Dogs 2* y el remake de *Skyrim*. ¿Era necesrio?

RAFAEL AZNAR
@Rafaikkonen



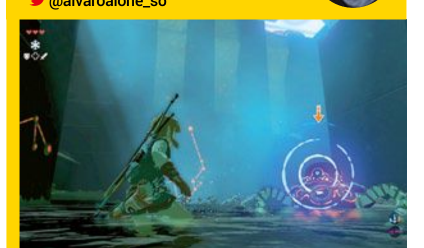
LO MEJOR
Zelda y *God of War* han sido los ganadores indiscutibles. El anuncio de Xbox One S y la tripleta que la acompañará al poco de su salida: *ReCore*, *Forza Horizon 3* y *Gears 4*. El *Spider-Man* de Insomniac.

LO PEOR
Que Project Scorpio vaya a ser cuatro veces más potente que One y, sin embargo, sus juegos sean los mismos. ¿Acabará por tener exclusivas? ¿Ya no habrá más generaciones de consolas? Cuidado...

LA SORPRESA
Resident Evil 7, para el que sólo falta medio año y que será compatible con PS VR. Lo poco que ha tardado Kojima en revelar su nuevo proyecto. La triple remasterización de *Crash Bandicoot*.

LA DECEPCIÓN
La calma con la se está tomando Visceral su aventura de *Star Wars*. Las infumables conferencias de Bethesda y EA. Las ausencias de Rockstar, *Shenmue III*, *Final Fantasy VII Remake*, *Ni no Kuni II*...

ÁLVARO ALONSO
@alvaroalone_so



LO MEJOR
The Legend of Zelda, sin duda. *Breath of the Wild* supone un maravilloso soplo de aire fresco en la serie. Estoy convencido de que estamos ante una de las entregas más especiales de la saga.

LO PEOR
El rumbo que podría tomar la industria con el anuncio de Project Scorpio. El ciclo de vida de las consolas como lo conocemos se acaba, y empieza un nuevo modelo que no me convence.

LA SORPRESA
¡Hideo Kojima y *Death Stranding*! Al ver aparecer al padre de *MG* al ritmo de la BSO de "Mad Max", tuve que levantarme y aplaudir. Su nuevo juego parece sólo un concepto, pero ya tiene toda mi atención.

LA DECEPCIÓN
En varios casos, todo lo que nos han enseñado de un juego era un tráiler... ¡que llevaba varios días en la red! Internet hace que el E3 sea cada vez menos "especial". ¿Se está perdiendo la magia?

RUBÉN GUZMÁN
@RubnGuzmn



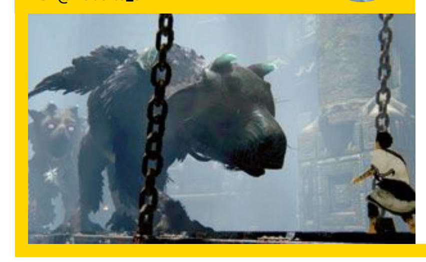
LO MEJOR
Desde el punto de vista de la Revista Nintendo, *Zelda Breath of the Wild*. Su propuesta de afrontar con libertad el desarrollo de la aventura es arrisgada, pero también "el aliento" que necesitaba la saga.

LO PEOR
La ausencia de NX. Ya lo sabíamos, pero el lanzamiento de la consola está previsto para marzo de 2017 y nos morimos de ganas por saber de ella y sus juegos. Nos toca esperar unos meses más.

LA SORPRESA
Xbox Scorpio. Por mucho que los rumores apuntarán a ella, su confirmación oficial para finales de 2017 indica que la industria de las consolas está cambiando, y no sé si me convence el modelo.

LA DECEPCIÓN
Las conferencias de las third-parties. Ese José Mourinho en la de EA fue el colmo del surrealismo... Muy sosas en comparación con las de Sony y Microsoft, ambas me gustaron bastante.

ROBERTO RUIZ
@Roberto_JRA



LO MEJOR
Ver la buena pinta que tiene el nuevo God of War, conocer al fin la fecha de lanzamiento de *The Last Guardian* y, por supuesto, contemplar la versión jugable de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.

LO PEOR
Hay que reconocer que no ha habido ningún anuncio que pueda compararse ni de lejos, en impacto, a los de *Shenmue 3* y *Final Fantasy VII Remake* de la edición de la feria del año pasado.

LA SORPRESA
Este año, *Days Gone* se ha posicionado como uno de los exclusivos más prometedores para PlayStation 4. Esperemos que esté a la altura de las expectativas que ha creado, que no han sido pocas.

LA DECEPCIÓN
Que no se haya mostrado nada ni de Nintendo NX ni de PS4 Neo (o como se vaya a llamar), a pesar de que NX va a estar en menos de un año en las tiendas y quién sabe si PS4 Neo también.



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón 



LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Porque también hay vida más allá del E3, repasamos las noticias más increíbles que ha dado el mes... y nos inventamos el resto. ¿Adivinas cuáles son verídicas y cuáles son "fake"?

1

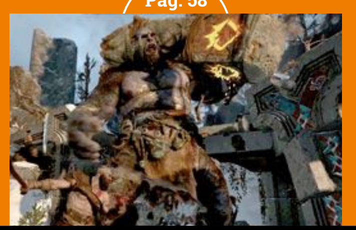
SÓLO EL 38% DE LO MOSTRADO EN EL E3 2015 HA VISTO LA LUZ

No es por ser aguafiestas (bueno, un poco sí), pero un estudio del portal Finder ha revelado que el 62% de todos los juegos presentados en el E3 del año pasado no ha llegado aún a las tiendas. La compañía más perjudicada es Sony, con sólo un 23% de títulos lanzados, seguida de Microsoft (31%), Bethesda (57%) y Ubisoft (73%), mientras que las más cumplidoras han resultado ser EA, con un 92%, y Nintendo, con un 93% de lo prometido. Estos datos reflejan la creciente tendencia de anunciar desarrollos cada vez más prematuros, y no ayudan a disipar el famoso "humo" que envuelve a la reina de las ferias de videojuegos. Al menos, en las españolas podemos presumir de un 100% de cumplimiento... porque no se anuncia nada.

- QUE ME DEVUELVAN LA ILUSIÓN
- ESTE ESTUDIO LO HA HECHO REGGIE

Pág. 54

LA OTRA CARA
Información vs. desinformación

Pág. 58

LA COMUNIDAD
Vuestra tribuna de opinión

Pág. 63


LA POLÉMICA
Un E3, dos nuevas Xbox

¡PARTICIPA!
Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

2 Se acabó el misterio: Yen es Javier Abad

Prometimos grandes sorpresas para este nº 300, y aquí tenéis nuestro secreto mejor guardado: Yen, el experto sin rostro que lleva 25 años respondiendo a vuestras dudas en el Teléfono Rojo, es y siempre ha sido Javier Abad. Os merecíais esta revelación histórica; se ha roto la magia, pero nunca el mito.

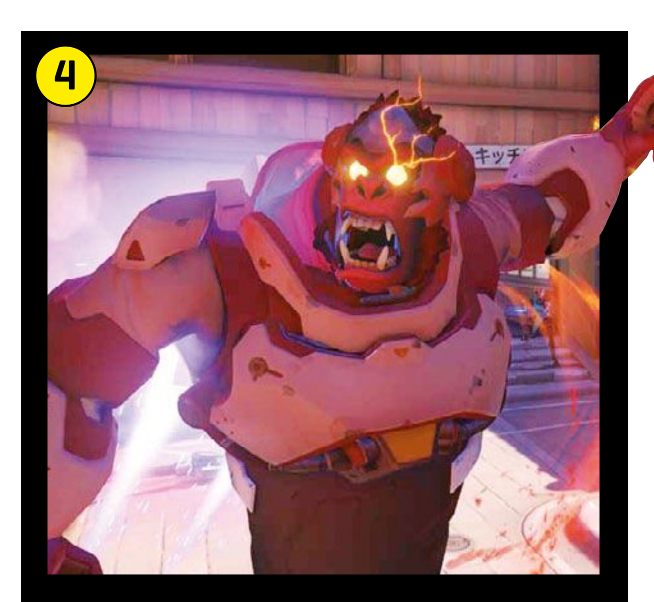
☐ DESCANSA EN PAZ, INFANCIA ☐ YA NO PUEDO CREEROS



3 AMENAZAS DE MUERTE POR EL RETRASO DE NO MAN'S SKY

Existe un retraso mayor que el de *No Man's Sky*: el de los energúmenos que se dedican a insultar y amenazar a los desarrolladores cuando toman una decisión que no comparten. Esta vez, la víctima ha sido el creador del esperado sandbox intergaláctico, tras anunciar el aplazamiento de la fecha al 10 de agosto: "He recibido muchas amenazas de muerte esta semana, pero no os preocupéis, Hello Games ahora parece la casa de Sólo en Casa". Si de verdad es así, ya nadie se atreverá a asaltarla, pero no ha sido el único caso reciente; el periodista que adelantó la noticia del retraso también recibió amenazas similares: "Este juego es lo único que me importa en la vida y tú escribes esa mierda. Parece que quieres morir. Ten miedo, humano. Te encontraremos". Lo que se merecen algunos es otro juego: "No Sky, Man".

☐ TRISTE PERO CIERTO ☐ NO PUEDE HABER TANTO CHALADO

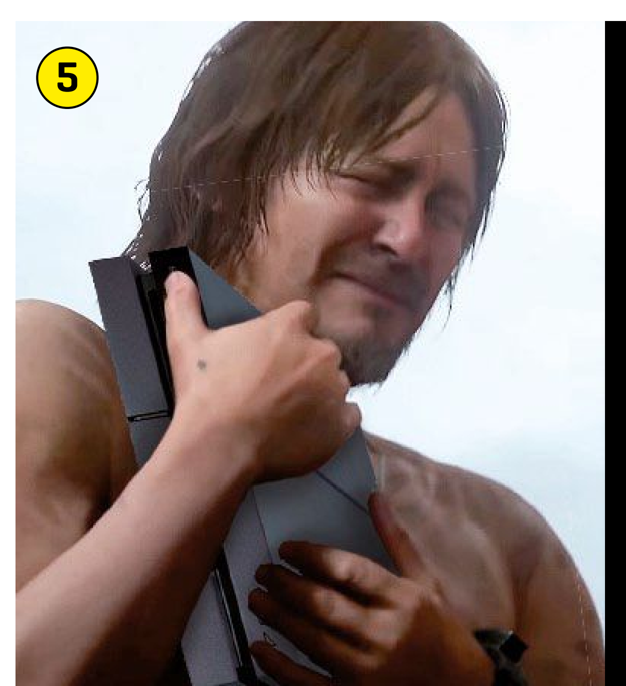


4 BLIZZARD ENDURECE LAS PENAS PARA LOS TRAMPOSOS

A los creadores de *Overwatch* se les ha agotado la paciencia y van a tomarse los rage quits (desconexiones repentinas de los jugadores rabiosos) muy en serio: si te vas, no esperes volver... sin un castigo. En este caso, la pena elegida es un 75% menos de experiencia en las siguientes partidas, hasta que el "imputado" vuelva a recuperarla por buen comportamiento. Sin embargo, las consecuencias para hackers son aún más duras: cadena perpetua (baneo de por vida) para todo aquel que use hacks, mods o software de third parties. Además, su programa de testigos protegidos nos permite chivarnos de este tipo de conductas vía email. Este eficaz modelo está siendo adoptado por otras compañías como Ubisoft en *Rainbow Siege*, que también aplicará el baneo permanente a la primera infracción. Mientras tanto, ahí siguen los tramposos de *Street Fighter V*, para que digan que la justicia es igual para todos.

■ QUE SE PUDRAN OFFLINE ■ OJALÁ FUESE VERDAD





KOJIMA SE "BEBE" LAS LÁGRIMAS DE KONAMI TRAS SU REAPARICIÓN

La intervención estelar de Hideo Kojima en la conferencia de Sony no sólo sirvió para presentar el enigmático teaser de *Death Stranding*, su primer juego sin Konami para PS4 y PC, sino también para lanzar un mensaje a sus ex jefes: por fin es libre. Algunos vieron en el "tróiller" una metáfora subliminal sobre su liberación profesional, donde el bebé representaría el proyecto que no le dejaron realizar, y las ballenas muertas, el peso que se ha quitado de encima. Pero para echar más chapapote al tema, el actor Norman Reedus encendió las redes al resubir a Instagram un montaje que un "fake" Hideo Kojima tuiteó en enero, donde aparece bebiéndose las "Lágrimas de Konami" con una sutil taza. Veremos si hay algo más que petróleo en este juego o si en la próxima taza leeremos "Nunca Máis".

■ PERDERÁ EL 'PRESTIGE' ■ NO ME LO TRAGO

Spoiler: Jon Nieve será el villano de Call of Duty: Infinite Warfare

Tras llevarse más 'dislikes' en YouTube que "La salchipapa" de Leticia Sabater, Activision ha aprovechado el "tirón Lannister" (perdón) de Kit Harington para interpretar al enemigo de su ingrávida campaña. "No sabes nada, Jon Nieve..." de los balazos que te esperan.

☐ ¡POR LA GUARDIA, QUÉ NOTICIÓN! ☐ TENÉIS QUE "STARK" DE COÑA





UBISOFT: LA PELÍCULA DE "ASSASSIN'S CREED" TENDRÁ SIETE SECUELAS

Fue uno de los contenidos más llamativos de la conferencia de Ubisoft, y puede que no sea el único tráiler o 'making of' que veamos en un E3: siguiendo el modelo de la saga en consolas, el salto (de fe) al cine de la franquicia se dividirá en ocho partes, que se estrenarán con periodicidad anual de aquí a 2023, aunque el productor Frank Marshall no descarta algún spin-off. Nada se sabe aún sobre la contextualización histórica de las secuelas, aunque, si continúan la línea del Siglo de Oro español, quizá veamos a Michael Fassbender repartiendo santas obleas durante la Monarquía de los Austrias, el reformismo borbónico, la Dictadura de Franco o la Transición. En cualquier caso, seguro que Ubisoft sabe mantener el interés de esta adaptación sin explotarla, así como en la confirmada adaptación de *Watch Dogs* y las que puedan llegar, como *Far Cry*, *Rayman*, *Zombi* o *Just Dance*.

■ NADA ES VERDAD ■ TODO ESTÁ PERMITIDO



PEDREROL SERÁ PORTAVOZ DE MOURINHO EN EL NUEVO FIFA 17

La inesperada aparición de José Mourinho en la conferencia de EA fue lo único que no se había filtrado sobre el nuevo modo 'El Camino' de *FIFA 17*, que contará con el polémico entrenador entre los demás técnicos de la Premier League. Sin embargo, para adaptar el modo a cada territorio, también se recurrirá a los mejores periodistas deportivos de cada país. En España, el elegido ha sido Josep Pedrerol, conductor de El Chiringuito y Jugones, cuyo avatar virtual será el portavoz oficial del entrenador luso en las ruedas de prensa de sus partidos más difíciles. El presentador ya está grabando sus frases más célebres, tales como "Becarios no", "Así no", "Piqué ha quedado retratado" o "Ya has tenido tu minuto de gloria". Además de recibir las críticas de Pedrerol cada jornada, podremos defraudar a Hacienda o participar en "fiestas" secretas como un futbolista profesional.

☐ LO PREFIERO A "LOS MANOLOS" ☐ NO CUELA, TÚ

9 EA temía que los jóvenes no conocieran la I Guerra Mundial. La aplaudida ambientación de *Battlefield 1* no fue una decisión fácil. Según Blake Jorgensen, ejecutivo de EA: "Nos preocupaba que los usuarios más jóvenes no supieran ni que hubo una 2ª Guerra Mundial". Dura crítica a la LOGSE, la LOE y la 'Ley Wert'.

☐ NOS TOMAN POR TONTOS ☐ ¿QUÉ GUERRA?





RIVERA ANALIZÓ LOS GRÁFICOS DE ZELDA DURANTE EL DEBATE A CUATRO

El pueblo ha hablado en las urnas, como ya es tradición cada seis meses, pero esta última campaña electoral nos dejó momentos sorprendentes, como el debate "Four Swords" celebrado en plena semana del E3. Durante uno de los bloques publicitarios, el líder de la formación Ciudadanos sacó un cartón pluma de una captura de *Zelda: Breath of the Wild* para defender su aspecto gráfico ante la acusación de "downgrade" que estaban vertiendo las redes sociales. Rivera afirmó, ante la atónita mirada de sus adversarios, que Hyrule ha sufrido un "evidente upgrade" gracias a las propuestas de su partido, aunque criticó que Link llevase coleta: "Algunos creemos en esta Hyrule, mientras otros quieren convertirla en Venezuela".

■ TIENE MI VOTO ■ TENÉIS MI VETO

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE **UN AÑO DE HOBBY CONSOLAS GRATIS**

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres suscripciones de un año a la edición digital de Hobby Consolas, para que podáis leernos en la tableta, móvil o PC.



SOLUCIONES del nº 299

1 Verdadero 2 Verdadero 3 Falso 4 Verdadero 5 Falso 6 Verdadero 7 Falso 8 Falso 9 Verdadero 10 Falso

GANADORES de un lote de productos de **Battleborn** (HC 299)

▸ Raúl Gómez Soler ▸ Oto González Hernández ▸ Marck Rodríguez Rodríguez

LA COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros gustos y opiniones.



MOLA

▸ **Que ahora adapten pelis a videojuegos y no al revés. Entre la caza de animales salvajes y la supervivencia extrema de *Zelda: Breath of the Wild*, *God of War* y *Horizon*, parecen "El Renacido". Asier Arroyo**

Sólo falta el oso... pero este Link se lo carga a palos deku y luego lo cocina a lo MasterChef. Menos mal que DiCaprio no ha competido con estos tres en los Óscar, porque se habría vuelto a quedar sin él.

▸ **El nuevo modelo de juego cruzado que se ha sacado de la manga Microsoft; gracias a eso no tendremos que gastarnos un pastizal para catar títulos como *Scalebound* o *ReCore*. Dánilos Pardopoulos**
Y espérate, que Blizzard está estudiando el llevarlo a *Overwatch* entre Xbox One y PS4: ríete tú de las batallas campales de la Eurocopa.

▸ **La pintaza de *Detroit*, otra aventura gráfica impresionante. Peewee**
No nos emocionemos mucho, que todavía pueden darle un giro y cambiarlo por *Detroit: Federation Force*.

▸ **Que Bethesda confirmase que está desarrollando *Elder Scrolls VI* y los DLCs de *Fallout 4*. Santiago Devotto**
Si incluyen a la gritona histérica que reventó la conferencia y podemos aniquilarla, nuestro 90 ya lo tienen.

▸ **Que ya se acerque el fin de esta supuesta generación de consolas. Edgardo Rodríguez**
Nostradamus, ¿eres tú? Si es así, lo más probable es que la "next next-gen" también sea supuesta. Y así durante toda la eternidad.

▸ ***God of War* con esa ambientación nórdica, esperemos poder enfrentarnos a Odín. Jonathan O. Díaz**
Y a Thor, Loki, Sif... Aunque encontrar un colegio donde dejar al niño, con lo caros que están ahora en los Nueve Mundos, va a ser el Ragnarok.

▸ **Que con este ya sean 300 meses juntos. Al final me tendré que comprar una consola. Rafael R. Rambla**
¡Y nosotros una revista! Pero tampoco te precipites y espérate otros 300, que a la tienda hay que ir convencido. PD: Gracias por tu fidelidad. Snif.



▸ **La apuesta de Sony por PS VR con la cantidad de juegos que han prometido, aunque 400€ me sigue pareciendo caro. Cuanto antes se asiente esta tecnología, antes bajarán los precios. Roberto A. L.**

Ojalá se asiente tanto que, dentro de un par de E3, nos den unas gafas a la entrada de la conferencia por sólo 3€ más, como en los cines. Poco tardarían en abrir la feria por completo al público...



NO MOLA

▸ **Las mentiras del Phil Spencer. Primero decía que no había nueva consola más potente, y luego presentan la Scorpio en el E3. De nuevo, Microsoft vuelve a engañar a los usuarios. Jonathan O. Díaz**

Engañar habría sido guardársela para el próximo E3 y lanzarla poco después. De esta forma revelan sus cartas. Sólo esperamos que el Rey "Scorpio" no atenaze a Xbox One S ni afecte a sus ventas.

▸ **Que el juego de Kojima sólo fuese un tráiler; se ve impresionante, pero me gustaría algún dato de la historia. Emanuel Velázquez**
Va de un señor que discute con su jefe, se va al paro, se pilla un pedal del quince y acaba desnudo en la playa con un marrón encima, hasta que aparece un crucero con mucha pasta, le rescata y se venga del que le echó.

▸ **Que EA nombrase muchos juegos pero no enseñase prácticamente ninguno. Álvaro Anillo**
Habría sido un puntazo que acabasen diciendo "EA, pues nos vamos".

▸ **La falta de noticias por parte de CD Projekt de *Cyberpunk 2077*. Empiezo a dudar que salga. Mike Rockmero**
Por una vez que revelan la fecha en el título, vas y te quejas. ¡Insaciable!

▸ **Que Naughty Dog no haya aparecido este año con alguna pista sobre *The Last of Us 2*, ni Bethesda con *The Evil Within 2*, ni Rockstar con *Red Dead 2*. Laura Beltrán**
Esto es como Pasapalabra: se acumula para el bote del siguiente E3.

▸ **Que David Martínez y Álvaro Alonso tuviesen los ojos como el prota del tráiler de *Prey* de tanto curro. Marcos Fernández Berruezo**
Sí... Fue por... el curro... Je, je. Ahora en serio: en realidad fue por el "humo" de alguna compañía, que provoca lágrimas, pero a la larga escuece.

▸ **Que ahora ya hagan remasterizaciones de consolas también. Vaya broma. Cristian Andrés**
Con Game Boy Color no nos dábamos cuenta: nos han robado la inocencia poco a poco a base de DLCs.

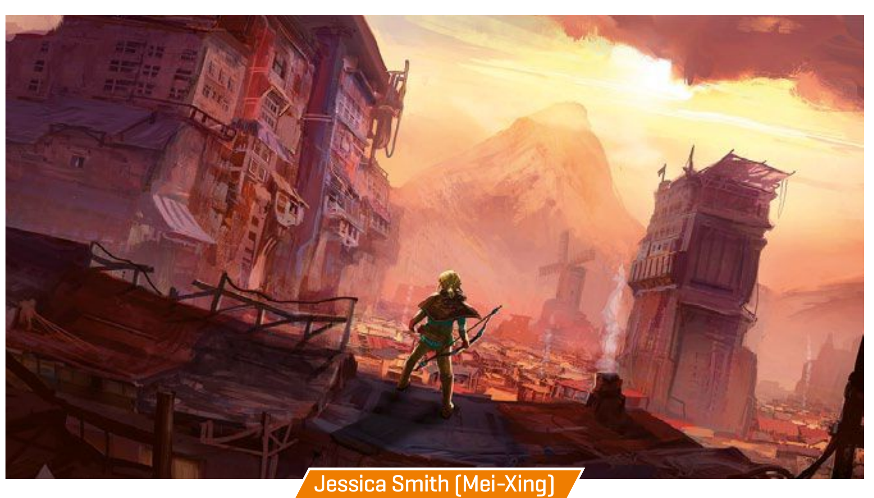


▸ **Que Ubisoft haya ganado Eurovisión por segundo año con su espectáculo musical. Casi tres horas de conferencia... Andrés Macho**

Pues ya han confirmado el musical del año que viene: "La Historia Interminable", nueve horas seguidas de nostalgia y emoción. Llegará un año en el que empalmen con Ganing Casino y Esperanza Gracia, hasta que juegos como *Steep* se conviertan en "Sleep".

GALERÍA FANART





Jessica Smith (Mei-Xing)

VIÑETA CONSOLERA

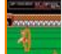
Por **SIGNO**

LO MEJOR DEL TIMELINE



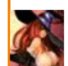
Duncan WEB

« Lo que importa en estas ferias son los juegos y las sorpresas, y Sony ha presentado *God of War* y dos exclusivos inesperados que pintan la mar de bien, como *Spider-Man* y *Days Gone*. »



ClassicRPM WEB

« Echaré de menos a Shepard en *Mass Effect Andromeda*, pero me fío de Bioware. Eso sí, me da que el lanzamiento va a retrasarse... »



Master WEB

« *The Last Guardian* se viene para casa de salida: puro arte y belleza. Ver a Trico en movimiento es una auténtica gozada. »



Franky_music WEB

« A primera vista, *Breath of the Wild* rezuma toda la magia de la saga *Zelda*. Está claro que va a codearse con los más grandes. »



Tomas Tomy FACEBOOK

« *Days Gone*, el nuevo juego de Sony Bend, pinta a juegazo. Esa mezcla de "Sons of Anarchy" y "The Walking Dead" es brutal. »



Oscar DomGow FACEBOOK

« *Gears of War 4* tiene muy buena pinta. Los que dicen que es más de lo mismo, que jueguen a *MGS*, *Call of Duty*, *Assassin's Creed*... »



Edurevel WEB

« Sobre Scorpio y Neo, creo que la industria no va hacia ciclos más cortos. Veo más dos niveles: uno más accesible y otro con más potencia y un precio superior. »



Pablo Fernández FACEBOOK

« Cómo me ha sorprendido *Mafia III*. Ese mapa, esa ambientación, violencia a cascoporro, esa música para repartir plomo... »



DaFez WEB

« Muy buena la versión slim de Xbox One. Me encanta que, al fin, la fuente de alimentación esté dentro de la consola y que hayan reducido el tamaño. »

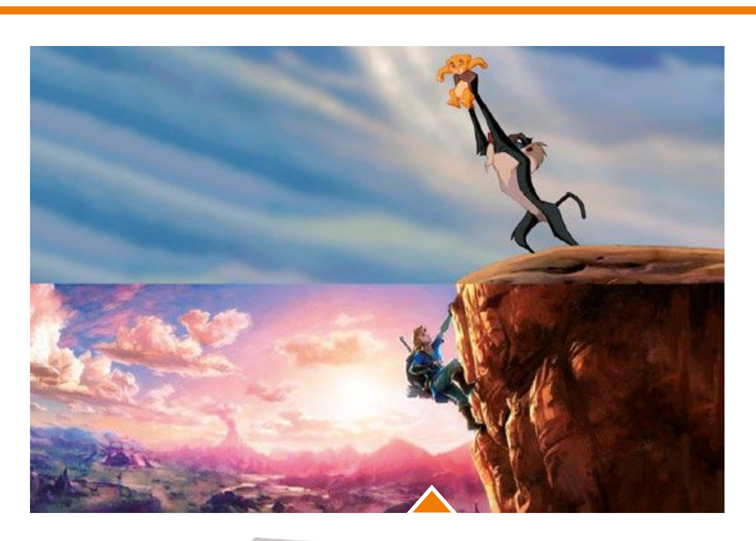


Raiden08 WEB

« Se agradece ver que, con *Resident Evil 7*, Capcom decida volver al survival horror. Me ha dejado sorprendido este giro jugable, pero también pensando que esto no es un *RE* al uso. »

EN SERIO, NO "MEME" HAGAS REÍR

Como cada año, las redes sociales han celebrado su otro E3: el de los chistacos visuales y las "meme-ces" varias. He aquí algunas de las más divertidas:



THE LEGEND OF SIMBA: EL CICLO DE LA VIDA

Todos los Zeldas estén conectados, pero nadie podía imaginar que la nueva Hyrule estaría ambientada en el mundo de El Rey León. Menos mal que Link no tiene padre conocido...
@Keithjohnstack
Pues a juzgar por su nueva afición a la caza de animales salvajes y la cocina de sus propios alimentos, esta escena no tiene pinta de acabar como en la película. También moló la coña de Bill Trinen olvidando desactivar el límite de la demo. Ah, que fue real...

¿TE HAS LEVANTADO CON LOS OJOS ROJOS...

...y justo te llama tu nueva novia? VisPrey alivia y recupera el blanco de tus ojos para que puedas causar buena impresión.
@Gustarfox
Brutal el anuncio de VisPrey que mostró Bethesda en su conferencia. Ya pueden lanzar un bundle con varios frascos los de Arkane Studios, o va a estar chungo disimular tantas noches de desfase; encima con efecto "Día de la Marmota"... y no de las que duermen.







MIENTRAS TANTO, EN EL STAND DE KONAMI...

El pre(ten)cioso teaser de *Death Stranding* ha sido el gran "meme" del E3. Reedus abrazando el Skylander de Crash es la risa, pero ¿qué ocurría en la zona de Konami mientras Kojima se bañaba en multitudes y petróleo?
Tumblr / @DanRyckert
Lo mejor de la imagen de la derecha es que no es un montaje, sino una foto real subida a Twitter por un periodista: "Si alguien está buscando un sitio tranquilo y abandonado para grabar un podcast o algo, aquí he encontrado uno". El señor del fondo debe de estar jugando al *PES Club Manager* en el móvil... o muerto. Ya tienen el nuevo pasillo de *Silent Hills*.



YOUTUBER DEL MES



David Martín Mayoral
DAVRIX23

Hola a tod@s, chicos y chicas; yo soy Davrix23 y así es como suelo comenzar cada uno de mis vídeos. Ya son casi cinco años los que llevo construyendo este canal de información y noticias del mundo de los videojuegos. Intento crear en YouTube ese programa de videojuegos que deberíamos tener en la televisión, compartiendo mi propia experiencia y vivencias como este E3, con historias increíbles por delante como *Days Gone*, *Horizon*, *The Last Guardian* o sagas que ya viven en mí y que ahora traen *RE 7*, *God of War* o la nueva entrega de mi amado *Zelda*. "Tenemos aventuras para rato" en este mundo que nos une a tod@s.

▶ **YOUTUBE:** Davrix23 (106.000 subs) ▶ **TWITTER:** @davrix23

LA ENCUESTA DE TWITTER

Total votos: 2.775

El verdadero debate a cuatro: ¿Cuál ha sido el mejor juego del E3?

1 ZELDA: BREATH OF THE WILD

48 % DE VOTOS

El Héroe del Tiempo pasará a la Hyrule Historia por muchos motivos, y este E3 será uno de ellos. El infinito gameplay que Aonuma mostró en la Treehouse os ha maravillado por amplia mayoría, y no es para menos: estamos ante el juego más inmenso y libre creado por Nintendo.

2 GOD OF WAR

31 % DE VOTOS

Kratos triunfó en la conferencia de Sony con un impresionante gameplay-tráiler que reveló dos cosas: la nueva ambientación basada en la mitología nórdica, y un dios mucho más humano (y hipster) que ha sentado la cabeza con las chicas. Con un hijo ya no es plan.

3 HORIZON ZERO DAWN

13 % DE VOTOS

El retraso del RPG futurista firmado por los creadores de *Killzone* ha aumentado más, si cabe, vuestras ganas de catarlo. Aloy lo tiene todo para convertirse en la Mérida (la pelirroja de "Brave") de los videojuegos, aunque cuanto más nos adentramos en su fascinante universo biomecánico, más lejano se ve el "Horizon-te" del 1 de marzo.

4 RESIDENT EVIL VII

8 % DE VOTOS

Y por fin, el miedo retomará su esencia atmosférica de las raíces de la saga. Tanto el tráiler como la acongojante (lee otra vez) demo independiente auguran terror del que sólo se cura con hierbas medicinales. Eso sí, esto no le hará ninguna gracia al predicador don Josué Yrion cuando se entere de que "el mal reside en ti" *again*.



LA PREGUNTA TONTA

¿Cuál crees que será la primera filtración del próximo E3 2017?

Dánilos Pardopoulos
“La New Nintendo NX NEO Scorpio 4K & Knuckles, para el comienzo del año fiscal de 2018.”

José Carlos Martínez
“El anuncio de Kingdom Hearts 2.9999999. Now in development!”

Rafael Sánchez
“El desarrollo de un juego revolucionario que venga íntegro en el propio disco y no tengas que pagar por los DLCs.”

César Tello
“La remasterización de *E.T.: The Game* y el rumor de que *Half Life 3* tampoco saldrá ese año. Lo veo.”

Javi Braña
“Vídeos por streaming de Nintendo pasándose sus juegos en directo.”

Andrés Macho
“La filtración de un precipitado de sulfato de bario, que luego se tomarán los de Ubisoft antes de salir a bailar al escenario.”

YA SOMOS

385.000 EN FACEBOOK
www.facebook.com/hobbyconsolas

110.000 EN TWITTER
@Hobby_Consolas

SUBEN



XBOX ONE S ha sido la gran protagonista del E3 a nivel de hardware, aunque fijar la "next-gen" en 2017 con Scorpio sí que nos dejó "catacrocker". Y no han faltado los juegos: *Gears 4, ReCore, Forza H. 3, Sea of Thieves...*



ZELDA: BREATH OF THE WILD lo ha conseguido: salvar el E3 de Nintendo casi por sí solo: fue el juego más mencionado en redes, el que más colas generó, y vuestro 'Game of the Show' en nuestra encuesta. Bravo.

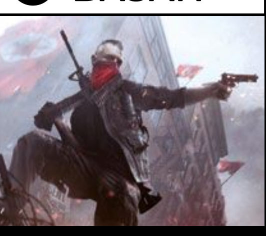


LA REALIDAD VIRTUAL es más "virtualidad real" que nunca, con más de 50 juegos del calibre de *Batman: Arkham VR, Farpoint, RE VII, Star Wars: X-Wing VR Mission* o *FF XV VR*, ya confirmados para PS VR.



LAS SORPRESAS que han permitido los "leaks": *God of War, Prey*, el *Spider-Man* de Insomniac, *Steep, Days Gone, Death Stranding*, los *Crash* remasterizados... y Mourinho. Sí, se ha colado un gazapo. Y no es Mou.

BAJAN



LAS FILTRACIONES se han vuelto a cargar parte de la magia del E3, especialmente en el caso de Microsoft. ¿Volveremos a los tiempos en que todo eran sorpresas? Vaya, se acaba de filtrar que no.



EL ABRUPTO FINAL de la conferencia de Sony, que bajó el telón tras la demo del brutal *Days Gone*, justo cuando esperábamos el clímax final. Se rumorea que tenían previsto cerrar con *Red Dead 2* o PS4 Neo...



LOS RETRASOS de *Horizon Zero Dawn, Persona 5* y *Yooka-Laylee*, todos ellos hasta 2017. Otro que tal baila es *No Man's Sky*, pero éste bajará a la tierra en agosto. Con esta paciencia, tenemos ganado el cielo.



LOS AUSENTES del E3: Rockstar, que debió de quedarse encerrada en el baño, el remake de *FF VII, Kingdom Hearts III, Shenmue 3, Beyond Good and Evil 2* y, por supuesto, el clásico: *Half-Life 3*.

COSPLAYER DEL MES







Morgana Cosplay
MILEENA / TIFA

¿Cuándo nació tu afición por el cosplay?
En mayo del 2012, que fui a mi primer evento, el Expomanga de Madrid, con Morgana de *LoL*.

¿Cuál ha sido tu personaje más difícil?
Morgana Novia Fantasma. Han sido dos meses terribles de patronaje, detalles por todas partes y lucha contra la gravedad. Y uno que no volvería a hacer: Mileena. Me encantó hacer la boca pero la tela, al ser elástica, se rajaba con sólo mirarla. Fue realmente complicada de hacer.

¿Qué es lo que más y lo que menos disfrutas?
Lo que más, estar en la final de un torneo con toda la gente disfrutando al máximo y apoyando a su equipo. La Final del Split de Primavera del año pasado en Madrid fue una experiencia inolvidable. Lo que menos... lo tóxicos que son algunos miembros de ciertas comunidades.

¿Cuál es tu saga predilecta y a qué juegas?
¡¡¡Los *Monkey Island*!!! Les tengo un cariño especial; el 1 fue uno de mis primeros videojuegos y nunca dejará de encantarme. Ahora mismo, en los huecos libres siempre caen un *League of Legends*, un *Hearthstone* o algún *Clash Royale*.

¿Cuál es tu próximo proyecto?
Iorveth, de *The Witcher*. Lo estrenaré en el próximo Japan Weekend de Madrid, en septiembre.

▸ **FB:** Morgana Cosplay ▸ **WEB:** Morganacosplay.com

LA POLÉMICA

¿Acertó Microsoft al anunciar dos consolas en este último E3?

El anuncio de Xbox One S y Project Scorpio en su conferencia fue la mayor sorpresa de la feria.



Hay que decirle a la gente lo que hay

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Sí

Pensaba que Microsoft no se atrevería a anunciar al mismo tiempo su Xbox One "Slim" y el proyecto Scorpio que se había filtrado hace unas semanas, porque la confirmación de la segunda podía suponer un lastre para la primera... Sin embargo, analizando la situación de que los juegos van a ser los mismos, a priori, creo que la compañía ha acertado, porque ha sido honesta con los usuarios. Si alguien se quiere esperar a Navidad de 2017 para disfrutar de 4K, 60 fps y realidad virtual, supuestamente puede hacerlo, aunque el precio echará para atrás de primeras, probablemente. Si alguien quiere hacerse con una Xbox One S ya, como es mi caso, no tendrá motivos para sentirse traicionada dentro de año y medio, porque Phil Spencer ha sido meridiano.

Lo que me escama es cómo van a trabajar los desarrolladores para adaptarse a dos modelos con potencias dispares, más si el estándar que ha habido hasta ahora tiene problemas para alcanzar resoluciones de 1080p. Ese misterio escapa a mi entendimiento, aunque es algo con lo que los estudios ya lidian en PC, donde el batiburrillo de hardware es aún mayor. Puede pasar que Scorpio acabe por no aprovecharse o que, al final, nos hagan el juego del trilero y acabe habiendo títulos exclusivos, si bien el ejemplo de New 3DS ya deja claro que no es aconsejable desdeñar la base de usuarios que uno ya se ha labrado...

+ A FAVOR

@Doublerainbow94
"Ambas coexistirán y se dirigirán a públicos distintos. Scorpio tendrá un precio bastante superior."

@KloudStrifeFF7
"Sí, pero no por el golpe de efecto, sino por ir de cara al usuario y decirle "estas son las opciones que os ofrecemos."

@Gon84x
"Anticipan un proyecto más potente y sacan una 'slim' de la actual. ¡Y mucho juego con fecha!"



¿Por qué no se hizo desde el principio?

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

No

Microsoft ha sido honesta haciendo el doble anuncio, sí, pero me hubiera gustado mucho más que lo hubiera sido hace dos años, antes de lanzar Xbox One, que en ocasiones parece que se hizo a matacaballo para llegar a tiempo a competir con PS4. Quizá, si entonces se hubieran cuestionado decisiones básicas del diseño de One, desde su grotesco tamaño a la fuente de alimentación externa (cariñosamente llamada "ladrillo" en casa), quizá, este modelo Slim no hubiera sido necesario. Honesto hubiera sido volver atrás, y diseñar una máquina tan atractiva como me resulta ahora Xbox One S. Dicen que enmendar los errores es de sabios, pero no a costa de mi bolsillo.

En cuanto a Scorpio, no entiendo la jugada. Nos enseñan un cuidado vídeo, con primeros planos de todo "perro pichichi" de la compañía ensalzando sus bondades, que si es la consola más potente de la Vía Láctea... ¿y luego me dicen que los juegos van a ser los mismos para las tres One, sólo que en Scorpio se verán a 4K? ¿Y que, si no tengo tele 4K, no la voy a necesitar?

Vale que quieran acortar los ciclos de vida de las consolas para poder seguir el vertiginoso ritmo del mundo de la tecnología. Lo puedo entender... pero, si no hay una mínima evolución —más allá de ver los mismos juegos en 4K— o un catálogo de juegos exclusivos, a lo New 3DS, ¿qué sentido tiene esta nueva máquina?

+ EN CONTRA

@Manel_Esteban
"Sacamos una consola, pero si te esperas, sacamos otra que le dará mil vueltas."

@NS_JCGames
"Entiendo que hagan una revisión, es típico desde hace mucho. Pero anunciar dos consolas... es demasiado."

@Phobosthegames
"Me parece un error en cualquier caso que salgan consolas más potentes a 2-3 años de vida de las actuales."

En la encuesta de Twitter ha ganado el **No** con un 72% de votos. Votos totales 1.840

Participa en: @Hobby_Consolas



Black Rose Valkyrie

VIRUS, QUIMERAS Y ALGUIEN QUE OS TRAICIONARÁ

PLATAFORMAS
PS4

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Compile Heart

DISTRIBUIDOR
Idea Factory

PRECIO
Desde 49,99 € (importación)

LANZAMIENTO
21 de julio

PS4 recibe en exclusiva un atractivo juego de rol. Tras la caída de un meteorito en la Tierra, se ha extendido un extraño virus que convierte a personas y animales en unos terribles monstruos, conocidos como quimeras.

Idea Factory y su filial Compile Heart, compañías veteranas en el género del rol que nos han traído juegos como *Hyperdimension Neptunia*, *Record of Agarest War* y *Fairy Fencer F*, nos presentan una nueva propiedad intelectual cuyo concepto resulta de lo más prometedor. Además, para el juego que nos ocupa ahora han trabajado con el artista Kōsuke Fujishima (habitual diseñador de personajes de la saga *Tales* de Bandai Namco y autor del manga *Oh My Goddess!*) y con el guionista Takumi Miyajima (que escribió *Tales of Symphonia*, *Tales of the Abyss*, *Arc Rise Fantasia* y *Rodea the Sky Soldier*).

El protagonista de *Black Rose Valkyrie* es Asahi Shiramine, el comandante de las Fuerzas Especiales Valquiria, una organización recién fundada cuyo objetivo es hacer frente a la amenaza de las transformaciones en quimera. En su equipo le acompañan cinco chicas, y aquí viene uno de los elementos más llamativos del juego: en cada partida, será una diferente de ellas quien os traicione. Esto hace que cada partida sea distinta e impredecible, y nos recuerda a lo que vimos en *Lost Dimension* (PS3, Vita).

Combatiendo contra quimeras

Combatimos con todos estos personajes por turnos contra las quimeras, en un sistema bautizado como "Tactical Fluid Battle System". El orden de personajes y enemigos en estas batallas va cambiando según lo rápido que sea cada uno, lo cual aporta dinamismo y emoción a las refriegas. Además, nuestros personajes utilizan unas enormes y espectaculares armas conocidas como TCS (y con nombre en clave Valquiria), que son las únicas herramientas capaces de dañar a las quimeras. Sin embargo, el uso de estas armas conlleva ciertos efectos secundarios y hace que sus portadores sufran trastorno de personalidad múltiple, lo cual da mucho juego argumentalmente.

De momento no se ha confirmado su lanzamiento fuera de Japón, pero nos gustaría ser optimistas teniendo en cuenta que muchos de los juegos de Compile Heart han llegado a Europa durante los últimos años, y este parece uno de los más ambiciosos.





1 **El juego incluye** una buena variedad de localizaciones, y la exploración tiene bastante peso.

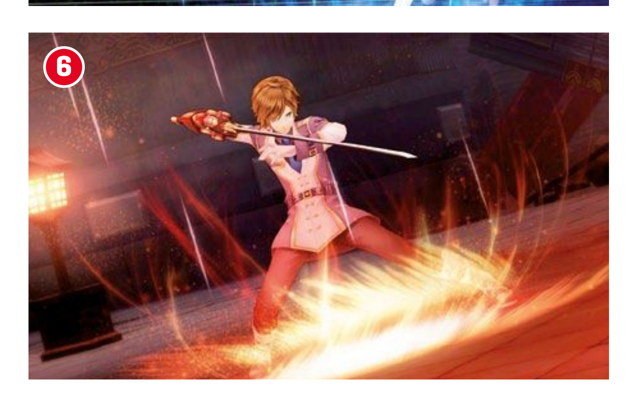
2 **Las quimeras** (personas y animales que mutaron en estos monstruos a causa del virus) son los principales enemigos contra los que hay que pelear por turnos.

3 ***Black Rose Valkyrie*** transcurre en una versión alternativa del siglo XX en la Tierra, en la que la caída del meteorito y la propagación del virus cambiaron la historia.

4 **Las cinco heroínas** que nos acompañan se llaman (de izquierda a derecha) Yue, Luna, Ai, Amal y Kuu (las dos últimas son hermanas). Una de ellas es una traidora a la que hay que identificar (en cada partida es una diferente).

5 **Las TCS** (también conocidas como Valquiria) son armas especiales de gran tamaño, diseñadas para hacer frente a las quimeras.

6 **Asahi Shiramine** es el gran protagonista del juego. Como comandante de las Fuerzas Especiales Valquiria debe liderar a sus subordinadas y averiguar cuál de ellas le está traicionando.



UN EXTRAÑO VIRUS TRANSFORMA A LA GENTE EN MONSTRUOSAS QUIMERAS

DE LOS CREADORES DE HYPERDIMENSION NEPTUNIA



Idea Factory y su compañía filial Compile Heart son principalmente conocidas por la saga de rol *Hyperdimension Neptunia*, que ha tenido entregas en PS3, PS4, PS Vita y PC. El argumento de dicha saga destaca por ser una parodia de la "guerra de las consolas": transcurre en un mundo llamado Gamindustri, dividido en varias regiones con elementos inspirados por las distintas fabricantes de consolas (por ejemplo, en la región de Lowee hay habitantes con gorras como las de Mario y Luigi, y en Lastation hubo un ataque hacker como el que sufrió PlayStation Network en 2011).





Habrá remasterización de Final Fantasy XII para PS4

Siguiendo los pasos de *FF X*, esta otra entrega original de PS2 también tendrá remasterización. Se llamará *Final Fantasy XII: The Zodiac Age*, se sabe que llegará a Occidente y estará basada en la versión *International Zodiac Job System* (que en su día salió sólo en Japón).



373.860

unidades vendidas de Dragon Quest Heroes II
en su primera semana en Japón, contando sus tres versiones (PS4, PS3 y PS Vita)



Monster Hunter Stories vendrá acompañado de nuevos amiibo

Esta entrega para 3DS ofrecerá un enfoque muy diferente: elementos de rol más tradicional, énfasis en la historia y coleccionismo de monstruos. Saldrá en Japón el 8 de octubre, y al mismo tiempo se pondrán a la venta tres figuras amiibo: un Felyne, y el protagonista tanto en versión masculina como femenina montado en un Rathalos.

Aquí TOKIO

Primer concierto orquestal de Hatsune Miku

Aunque la famosa diva virtual ya ha protagonizado muchos conciertos, este será el primero en el que su imagen y su voz con tecnología Vocaloid vayan acompañados de una orquesta al completo: la Orquesta Filarmónica de Tokio. El concierto se celebrará el 26 de agosto en la capital japonesa.



Konami lanzará una máquina de pachinko de Metal Gear

Tras la salida Hideo Kojima (creador de la saga) de Konami, el primer proyecto de *Metal Gear* en el que trabaja sin él la compañía es... una máquina de pachinko (una variedad de tragaperras muy popular en Japón) basada en *Snake Eater*. La reacción de los fans ha sido muy negativa, y a saber cómo habrá sido la del propio Kojima.

Super Robot Wars V anunciado para PS4 y PS Vita

Esta nueva entrega de la saga de rol táctico incluirá mechas de *Gundam*, *Evangelion*, *Full Metal Panic*, *Mazinger Z*, etc. Saldrá en Japón en 2017 y está confirmado que tendrá subtítulos en inglés, así que aunque no llegue aquí será buena idea importarlo.





One Piece Grand Pirate Colosseum, en desarrollo para 3DS

Bandai Namco ha anunciado a través de la revista japonesa *Jump* un nuevo juego de *One Piece* para 3DS, que llevará por subtítulo *Grand Pirate Colosseum*. Será un juego de acción con jugabilidad clásica 2D, y podremos navegar por el mundo para reclutar a los personajes que encontremos.

700.000

unidades vendidas de Dragon Quest Builders
en Japón desde que salió a finales de enero, contando sus tres versiones (PS4, PS3 y PS Vita)





Por
Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

Compartir coches y alquilar videojuegos

El blog de Kagotani

Japón ha experimentado muchos cambios en los últimos años. Por ejemplo, con los coches. En los 80, comprar aquellos coches deportivos resplandecientes era lo que molaba, y muchos de mis amigos lo hicieron hasta bien entrados los 90. Pero hoy en día, a la gente ya no le interesa comprar uno. La cosa ha empeorado tanto, que algo que solía ser una fuente fácil de ingresos se ha convertido en una pesadilla: los aparcamientos.

Coches y parkings

Como en Japón no puedes comprar un coche si eres incapaz de demostrar que vas a poder aparcarlo legalmente, había una gran necesidad de plazas de parking. Si tenías espacio para ofrecer plazas en alquiler, no hacía falta complicarse mucho: bastaba con colocar una cuerda en el suelo para dividirlo en plazas iguales que correspondiesen al tamaño estándar de un coche. Podías ganar entre 25.000 y 45.000 yenes por coche al mes sin hacer casi nada (como mucho cortar el césped cuando hiciese falta). Muchas compañías tenían grandes redes de mini-aparcamientos a lo largo de Japón, pero se están yendo a pique porque ya no hay suficientes coches.

Puede que la cosa sea diferente en el campo, donde tener coche es importante en el día a día, pero no es tan necesario en las grandes ciudades. Llevar coche es tan caro, y el metro es tan bueno en Tokio, por ejemplo, que no hace falta tener uno. Así que las compañías de parkings se han pasado a un nuevo modelo de negocio: usan parte de sus plazas de parking para compartir coches. Como la gente puede necesitar un coche en ciertos momentos y hay tantos mini-aparcamientos repartidos por la ciudad, poder usar un coche que tengas cerca estés donde estés es un servicio muy atractivo. Es todavía bastante nuevo, y aún es pronto para comprobar si funciona, pero cada vez se usa más como metáfora de otra industria: la de los videojuegos.

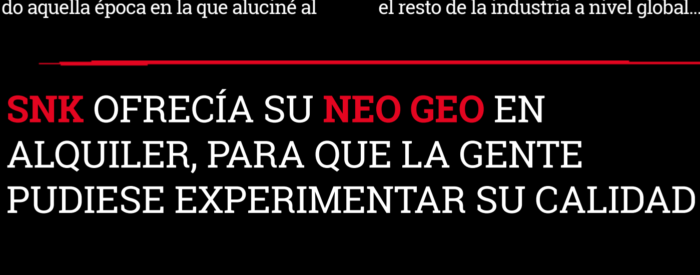
El alquiler

A los japoneses ya no les interesan los videojuegos. No es que prefieran los smartphones a las consolas, porque usan los smartphones básicamente para matar el tiempo.

Es simplemente que jugar ya no está considerado algo tan prioritario como antes, y sólo hay que ver las listas de ventas para darse cuenta de lo mal que están las cosas. No se llegan a los 500.000 juegos vendidos semanalmente, a veces ni a los 100.000.

Como consecuencia, la idea del alquiler de videojuegos está emergiendo otra vez. Es algo que la industria se ha negado a considerar durante muchos años: en Japón puedes alquilar películas, CDs y mangas, pero no juegos (que yo sepa). A veces las compañías intentan crear sus propios sistemas de alquiler, pero las condiciones son tan ridículas que no tiene sentido alquilar un juego en vez de comprarlo. Pero recuerdo aquella época en la que aluciné al ver una Neo Geo en casa de un amigo. Me explicó que la había alquilado, pues SNK estaba ofreciendo su carísima consola y juegos en alquiler (para que la gente pudiese experimentar su calidad y quizás comprar una). Tengo que reconocer que sentí la tentación de comprarla, pues estaba muy por encima de lo que mi Super Famicom y mi Mega Drive podían ofrecer (aunque en la Neo Geo no había juegos de rol, eso sí).

Así que, ¿por qué no? Hoy en día, en Japón no se siente la necesidad de comprar una PS4. No hay juegos que atraigan a este mercado, y hasta *Final Fantasy XV* se ha convertido en un juego occidentalizado. ¿Por qué no crear un sistema de alquiler en el que la gente pueda probar juegos actuales y despertar algo de interés? Incluso cuando salga *Dragon Quest XI* en Japón, pagar tanto por una consola para jugar a un solo juego puede desalentar a muchos, a no ser que tengan una mejor idea sobre la consola y lo que puede ofrecer (más allá de ese juego). Temo que, si no se hace algo pronto o si la NX no es un bombazo, la industria japonesa podría no recuperarse nunca y sería una lástima, además de una gran pérdida para el resto de la industria a nivel global... ■



SÚPER CONCURSO HOBBY CONSOLAS

CONSOLAS Y SMARTPHONES



SONY

- **1** PlayStation 4 500 Gb
- **1** *Uncharted 4* (PS4)
- **1** *Uncharted Collection* (PS4)
- **1** *Ratchet & Clank* (PS4)

ZTE

- **1** Smartphone ZTE Blade S6 Plus

MICROSOFT

- **1** Xbox One Bundle con *The Division*
- **1** Mando Dusk Shadow
- **1** Mando Copper Shadow

Llegamos a un número emblemático en la historia de nuestra revista, y lo celebramos sorteando todos estos premios. ¡Su valor supera los 7.000 euros!

Nº 300

Encontrarás tu código para participar en el concurso en la **página 131**



NINTENDO

1 New 3DS XL + *Super Smash Bros. 3DS, Fire Emblem Fates: Conquista, Fire Emblem Fates: Estirpe, Hyrule Warriors Legends, Xenoblade Chronicles 3D, Pokémon Mundo Megamisterioso, Monster Hunter Generations y Bravely Second: End Layer*

1 Wii U Premium pack con Mario Kart 8 + Super Smash Bros for Wii U, Xenoblade Chronicles X, Splatoon, Pokkén Tournament, Star Fox Zero y Zelda Twilight Princess HD

HUAWEI

1 Smartphone Huawei P9

Nota: las copias de los juegos que regalamos en este concurso pueden ser promocionales

JUEGOS Y PELÍCULAS





505 GAMES

10 *Payday 2 Crimewave* (PS4)
10 *Sniper Elite 3* (PS3)
5 Camisetas *Assetto Corsa*



ACTIVISION BLIZZARD

1 Edición Juggernog de *Call of Duty Black Ops III* (PS4)
3 Lotes de *Call of Duty Black Ops III* (PS4) + Batería externa
5 Lotes de *Overwatch* (PS4) + merchandising (mini figura de Winston Baby, pin, moneda conmemorativa y placa metálica)



BADLAND GAMES

1 Juego de Tronos (PS4)
1 Minecraft Story Mode (PS4)
1 WRC 5 Edición Esports (Xbox One)
1 Anima: Gate of Memories (PC)
1 Guilty Gear XRD Revelator (PS4)



ELECTRONIC ARTS

3 *Plants vs Zombies Garden Warfare 2* (PS4)
3 *Plants vs Zombies Garden Warfare 2* (Xbox One)
10 Tatuajes (calcomanías) de Faith







KOCH MEDIA

2 *Homefront* (PS4)
1 *Valkyria Chronicles Remastered Europa Edition* (PS4)
2 *Dead Island Definitive Collection* (Xbox One)
1 *Total War Warhammer* (PC)



UBISOFT

1 *Far Cry Primal* (Xbox One)
1 *Assassin´s Creed Syndicate* (Xbox One)
1 *Assassin´s Creed Chronicles* (PS4)
1 *The Crew Wild Run* (PS4)
1 *Anno 2205* (PC)
1 *Just Dance 2016* (Xbox One)





BANDAI NAMCO

5 *Tales of Zestiria* (PS4)
3 *Grid 2* (Xbox 360)
3 *Grid 2 Premium Edition* (PC)
5 *Ride* (Xbox One)
5 *Ride* (Xbox 360)
3 *F1 2015* (Xbox One)
1 *The Witcher 3 Wild Hunt* (Xbox One)
1 *Shin Megami Tensei Devil Survivor 2 Record Breaker* (3DS)
1 *Etrian Odyssey Untold The Fafnir Knight* (3DS)
2 *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4* (Xbox One)
1 *The Legend of Legacy* (3DS)
2 *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Revolution* (Xbox 360)
2 *40 principales Karaoke Party Vol. 2* + micrófonos (Wii)
3 *40 principales Karaoke Party Vol. 2* + micrófonos (PS3)
5 Bolsas de lona *The Witcher 3*
5 Camisetas *The Witcher 3*
5 Pines *The Witcher 3*
5 Libros The Witcher 3 Killing Monsters
5 Camisetas *Dark Souls 3*
5 Camisetas *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4*
2 Bolsas de *Tales of Xillia*
5 Póster colgante *Tales of Xillia 2*
5 Bolsos *One Piece*
5 Camisetas Pac Man Aniversario
5 Libros de arte de *Dragon´s Crown*
5 Láminas metálicas A4 *Naruto Storm 4*
5 Láminas metálicas (dibujo de Alfonso Azpiri) limitadas y numeradas de *Dark Souls II*
5 Manga Tales of Symphonia Load: 1 La elegida
5 Cajas metálicas *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Revolution*
5 Cajas metálicas *One Piece Pirate Warriors 3*
5 Vasos de chupito de *One Piece*
5 Llaveros *Sword Art Online*
5 Juegos de chapas de *Tales of Zestiria*

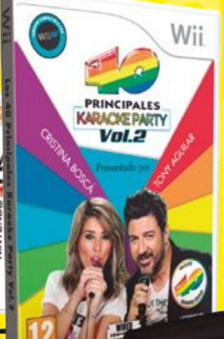


















KONAMI

1 Reloj exclusivo *MGS*
4 Edición 20 aniversario de *PES 2016* (PS4)
2 Edición 20 aniversario de *PES 2016* (PS3)





MERIDIEM

3 *Tropico 5 Penultimate Edition* (Xbox One)
3 *Dungeons II* (PS4)
3 *Grand Age Medieval* (PC)
2 *Stasis Edición Especial* (PC)



SELECTA VISION

Serie completa DVD Dragon Ball Box 1 a Box 7





ACCESORIOS



CREATIVE

1 Auriculares Soundblaster X H5

DEVOLO

1 Adaptador dLAN 1200 + Wifi AC
1 Repetidor Wifi AC
1 Stick USB Wifi AC

ENERGY SYSTEM

1 Energy Headphones BT8 Bluetooth

INDECA BUSINESS

6 Auriculares PX355

HAMA

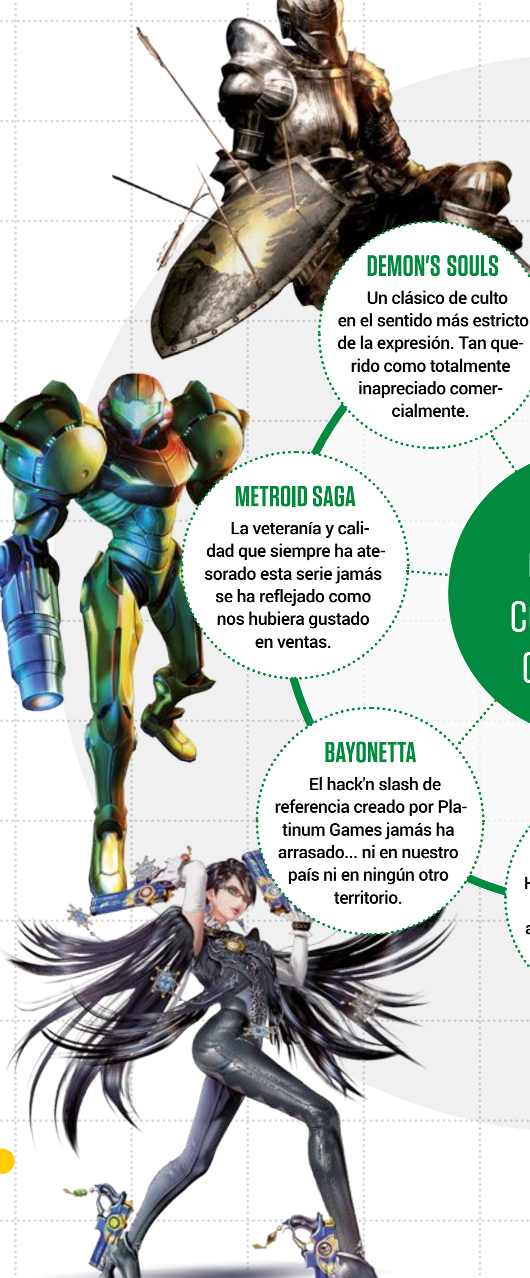
2 Teclados PC Gaming uRage Lethality
2 Teclados PC Gaming uRage ExoduS2
2 Teclados PC Gaming uRage Illuminated
1 Ratón PC Gaming uRage
1 Auricular PC con micro Gaming uRage xPlode
1 Auricular PC con micro Gaming uRage xPlode Evo
1 Auricular PC con micro Gaming uRage Vibra


KINGSTON
1 Auricular HyperX CloudX
MIONIX
1 Ratón Avior 7000
1 Alfombrilla Alioth XL
PLANTRONICS
1 Auricular RIG 500 HS
THRUSTMASTER
1 Volante TMX Force Feedback
RAZER
1 Auricular Razer Manowar
TURTLE BEACH
1 Auricular Recon 50
1 Auricular Recon 50X
1 Auricular Stealth 450
SPC
1 SPC Band Speaker
1 SPC Smartee Watch Sport

LAS NOTAS EN LOS MEDIOS

Las dos caras de la moneda

Seguramente algunos de vosotros pensáis que una crítica general favorable hacia un título determinado es sinónimo de éxito comercial y aclamación popular, y viceversa. Pues no, en este sector (como en otros muchos) la veneración por parte de la prensa no siempre garantiza una gran recepción en las tiendas.



Juegos de culto con ventas discretas

DEMON'S SOULS
Un clásico de culto en el sentido más estricto de la expresión. Tan querido como totalmente inapreciado comercialmente.

DEUS EX HUMAN REVOLUTION
¿Os sorprende ver a Adam Jensen aquí? Pues rascaros el bolsillo con *Mankind Divided* para que no se repita.

FIRE EMBLEM
Otra saga de Nintendo que, a pesar de ser un referente en el género Tactical RPG, tiene un éxito comercial bastante limitado.

SHENMUE
Uno de los mejores juegos de SEGA se convirtió en uno de los principales motivos para su desaparición como First Party.

NINJA GAIDEN
Parece que para Ryu Hayabusa las peleas contra monstruos son más asequibles que competir contra las leyes del mercado.

BAYONETTA
El hack'n slash de referencia creado por Platinum Games jamás ha arrasado... ni en nuestro país ni en ningún otro territorio.

METROID SAGA
La veteranía y calidad que siempre ha atesorado esta serie jamás se ha reflejado como nos hubiera gustado en ventas.

Por **Sergio Martín**  @replicante64

¿SON REALMENTE TAN IMPORTANTES?

La puntuación que la prensa otorga a los juegos parece tener cada vez más relevancia para compañías y jugadores, pero el debate sobre su necesidad está abierto.

Títulos de éxito maltratados por la crítica

KINECT ADVENTURES
La moda "casual" se instauró en Xbox 360 con Kinect, siendo este título uno de sus estandartes más comerciales y exitosos.

Wii MUSIC
Uno de los juegos musicales más mediocres e insulsos de los aparecidos para Wii se convirtió en todo un éxito de ventas.

ZELDA II THE ADVENTURE OF LINK
Esta aventura para NES, quizá de las más flojas de la saga, vendió casi lo mismo que la entrega de SNES.

ASSASSIN'S CREED UNITY
A pesar de recibir palos por todas partes, esta aventura se las apañó para rebasar los ocho millones.

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS
Uno de los peores *Resident Evil* de la historia fue también de los más solicitados: rozó los cuatro millones.

MARIO Y SONIC EN LOS JJ.OO.
Sólo la versión de Wii de este flojo arcade deportivo superó los ocho millones de unidades. Ver para creer.

MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE
El tirón de este irrepetible artista fue suficiente para hacer bailar sin parar a más de seis millones de usuarios.

Cuando las notas se polarizan

Lejos de ser unánimes o parejas, cada vez son más los títulos que reciben valoraciones tremendamente divergentes, como estos casos que os mostramos aquí abajo.



BATTLEBORN

El cruce entre shooter subjetivo y MOBA de los creadores de la saga *Borderlands* se ha estrenado recientemente rodeado de cierta polémica, arrastrando a seguidores y detractores casi en la misma proporción.



HOMEFRONT: THE REVOLUTION

Y si *Battleborn* ha recibido una bienvenida "rara", en el caso de esta producción de Dambuster Studios la situación se acentúa. Este shooter de mundo abierto es de los casos polarizados más extremos que conocemos.



QUANTUM BREAK

Los viajes temporales de Remedy Entertainment iban a poner patas arriba el panorama de los juegos de acción y aventuras de Xbox One y PC... pero al final este experimento no ha terminado de cuajar como se esperaba.



RESIDENT EVIL 6

Para muchos, *Resident Evil 6* (el original) es el mejor ejemplo de juego polarizado para la prensa especializada de todos cuantos han aparecido durante los últimos años. Tan odiado por muchos como exitoso en lo comercial.



STAR FOX ZERO

Las batallas galácticas de Fox McCloud no se han librado del resquemor de parte de la crítica. Su peculiar sistema de control no ha convencido a todos, pero los seguidores de Platinum Games lo están disfrutando de lo lindo.



STAR WARS BATTLEFRONT

Los combates subjetivos de DICE basados en la saga Star Wars poseen una comunidad de usuarios muy fiel... y una legión de "haters" que critican el modelo de negocio tan controvertido seguido por este título de EA Games.



● Nota más alta ● Nota media ● Nota más baja **en Metacritic**

Desde el mismo momento en que nació la prensa especializada en videojuegos, tanto las revistas impresas como las distintas webs, blogs y demás medios que han ido surgiendo han llevado a cabo la labor de analizar y puntuar los títulos que van llegando al mercado para cada formato. Y sobra decir que el recurso o la característica que más peso ha terminado acaparando es, precisamente, el de la puntuación numérica o valorativa, hecho que para mucha gente últimamente ha alcanzado una relevancia desproporcionada.

¿Puntuar o no puntuar?

Es un debate que lleva abierto mucho tiempo. Desde hace ya algunos años, ciertos medios (como el portal Kotaku) han decidido no puntuar los juegos que analizan, decisión que a muchos le parece un acierto... pero que presenta sus inconvenientes. Uno de ellos, y de los más significativos, tiene que ver con la "inmediatez", por así definirlo. Y nos explicamos: el "modus operandi" de un porcentaje altísimo de los usuarios que se animan a leer los análisis de los títulos que les interesan pasa, en primer lugar, por echar un vistazo a la nota otorgada.
Y, a partir de ahí y en función de la misma, deciden si les merece o no la pena leer (o visualizar si es una vídeo review) el resto del análisis. Esta es una realidad que es difícil dejar de lado, y más en medios escritos, ya que además a esto se suma el hecho de que cada vez los usuarios dedican menos tiempo a leer.

Eso por una parte. Pero hay otro factor a tener en cuenta que juega a favor de las puntuaciones. Y es que una nota numérica sigue siendo una manera rápida y efectiva de dilucidar la diferencia de calidad existente entre un título y otro. En teoría, no es igual la diversión que va a depararnos un juego que recibe un 7 que otro que es bendecido con un 9,5.

RESULTA MUY COMPLICADO DETERMINAR LA DIVERSIÓN QUE PUEDE OFRECER UN TÍTULO MEDIANTE UNA NOTA NUMÉRICA

METAL GEAR SOLID V THE PHANTON PAIN

El no va más



Con esta aventura de acción y sigilo de Kojima Productions llegó el escándalo. Pocos títulos como este han llegado a dividir tanto a la crítica especializada y a los jugadores, hasta tal punto que resulta complicado encontrar a dos usuarios que tengan exactamente la misma opinión acerca de este juego. Un ejemplo perfecto de que, hoy más que nunca, resulta verdaderamente complicado, y hasta desacertado, otorgar una puntuación a un juego.

Luego, nos encontramos con la otra cara de la moneda, o sea, los distintos inconvenientes que trae consigo el hecho de puntuar los juegos. Para empezar está el tema de la opinión, que es subjetiva, algo que queda patente incluso dentro de un mismo medio y los diferentes redactores que trabajan en él, cada uno con sus gustos particulares, puntos de vista, etc.

Esto se agrava más cuando ampliamos el foco y lo analizamos desde una perspectiva global, es decir, si nos ponemos a comparar las notas que otorgan unos medios y otros a un mismo título. Existen casos polarizados que resultan difíciles de entender y que, estamos convencidos, terminan confundiendo a los usuarios, que acaban por no saber a qué aferrarse.

Tampoco debemos olvidarnos de los diferentes baremos que se aplican a según qué producciones y que, en muchas ocasiones, no quedan lo suficientemente claros de antemano para los jugadores. Nos referimos por ejemplo al distinto tratamiento que suelen recibir en los medios los juegos "indie", que suelen ser tratados de manera más condescendiente que los juegos convencionales... aunque éstos últimos no sean títulos "full price" y sus PVP sean parejos a los que presentan los títulos independientes. En ciertas ocasiones, este doble rasero da lugar a confusiones y problemas innecesarios.

Un mal llamado Metacritic

Y a todo esto se suma la desproporcionada obsesión de las compañías para que sus títulos alcancen una determinada nota media en Metacritic, el portal que recopila las notas de los principales medios mundiales (entre ellos Hobby Consolas). Para nosotros, Metacritic es lo peor que le ha sucedido al periodismo especializado (en general, no solo videojuegos) en mucho tiempo, afectando de manera muy negativa a este sector y, sobre todo, a los usuarios. Un caso reciente lo hemos visto con *Uncharted 4*: el Washington Post le dio un 4/10, bajando su nota media en Metacritic, algo que movilizó a los fans (peticiones online y ese tipo de cosas). Y no es el único. Basta con echar un vistazo a los análisis con notas tan dispares que van sumándose, semana tras semana, para comprobar que su tarea es tan demencial como fútil. Si no existieran las puntuaciones, este mal endémico no existiría, un argumento más para que muchos defiendan la supresión de las notas de una vez por todas.



¿Son necesarias las puntuaciones?

Kotaku, uno de los portales más poderosos y venerados de esta industria y que posee versiones en numerosos países (Estados Unidos, Reino Unido, Australia, Brasil...) decidió no otorgar puntuaciones a los títulos que analizan. Simplemente, su sistema de puntuación se basa estrictamente en aprobar o no al juego de turno, siendo necesario leer el contenido del artículo para extraer las conclusiones y detalles relacionados con cada título que analiza. Una gran forma de efectuar análisis de juegos, al menos a nuestro entender.

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



MIRROR'S EDGE CATALYST

Faith vuelve con un "reboot", en mundo abierto, que pone al parkour en el centro de la experiencia. Aquí nuestro veredicto



SHERLOCK HOLMES: LA HIJA DEL DEMONIO

La más famosa creación de Sir Arthur Conan Doyle vuelve a ser el motor de una nueva aventura de investigación y puzles



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:



www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS

80 Mirror's Edge Catalyst

84 Sherlock Holmes La Hija del Demonio

86 Anima Gate of Memories



87 Deadlight Director's Cut

87 Mighty nº 9

88 Kirby Planet Robobot

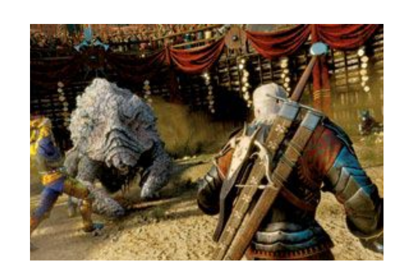


89 Pillars of Eternity White Edition

89 One Piece Burning Blood

CONTENIDOS DESCARGABLES

90 The Witcher III: Blood & Wine



Mirror's Edge Catalyst

"DE QUÉ HABLO CUANDO HABLO DE CORRER"

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
DICE

DISTRIBUIDOR
Electronic Arts

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Cuando Haruki Murakami escribió su famoso libro, pensaba en el atletismo popular, pero sus palabras bien podrían expresar las sensaciones que despierta *Mirror's Edge Catalyst*. Faith ha vuelto a correr como alma que lleva el diablo.

Antes de saltar al asfalto para correr y brincar, hay que decir que el juego ha tenido una acogida muy tibia entre la prensa mundial, que ha cargado las tintas contra su mundo abierto y su sistema de combate, aunque un servidor discrepa. La primera entrega, pese a su linealidad y su exigua duración, está considerada una obra de culto, y muy merecidamente, pues su enfoque del género de las plataformas y su estética fueron tremendamente originales. Pues bien, este reseteo mejora todos sus apartados y, lo que es más importante, se sigue sintiendo fresco y original, pues casi nadie más ha apostado por una fórmula como la suya en los ocho años transcurridos desde entonces (*Dying Light* es lo más parecido, por su parkour). Aclarado eso, procedamos a dar zapatilla.

Quiero correr en libertad

La historia se ha replanteado desde cero. Faith Connors repite como protagonista, pero el trasfondo es nuevo, igual que el plantel de personajes. Así, recién salida de un reformatorio y reintegrada en los runners, una organización al margen de la ley, la joven se convierte en adalid de la lucha por la libertad en Glass, una ciudad que vive alienada bajo el yugo del Conglomerado. Este ente empresarial está desarrollando un pérfido programa que podría cambiar para siempre el futuro de la sociedad... El argumento es interesante, y hay un par de personajes con bastante carisma, así como flashbacks, pero no esperéis mucho de él, sobre todo porque se trastabilla en la recta final, con un desenlace abrupto en el que pierde cualquier opción de morder medalla. Le toca conformarse con un simple diploma olímpico.

Como el original, *Mirror's Edge Catalyst* hace del parkour su centro de gravedad. Como si de Marta Domínguez en los 3.000 metros obstáculos se tratara, pero sin polémicas a su alrededor, Faith puede correr y saltar por la ciudad con gracilidad de gacela. El control es tan sencillo como profundo. Con sólo dos botones —uno para las acciones "hacia arriba" y otro para las acciones "hacia abajo"—, podemos brincar, encaramarnos a salientes, trepar, balancearnos, rebotar en paredes, dar volteretas, amortiguar caídas, levantar las piernas en el aire... En esta ocasión, contamos con un gancho que añade verticalidad y transversalidad a los movimientos, aunque sólo se puede utilizar en ciertos sitios, para que no abusemos de él.

Si el parkour es el corazón que bombea sangre a toda la experiencia, el sistema de combate es la artería aorta. No es tan gruesa como la de Fernando Alonso y no hace fluir el oxígeno a borbotones, pero carece de colesterol. Disponemos de un botón para puñetazos, uno para patadas y otro para esquivas circulares. El sistema está integrado con el parkour, de modo que podemos saltar por las pare- »

COMO MARTA DOMÍNGUEZ EN LOS 3.000 METROS OBSTÁCULOS, FAITH CORRE Y SALTA CON GRACILIDAD DE GACELA.



El parkour en primera persona, algo poco explorado en los videojuegos, es la piedra angular de la experiencia. Con sólo dos botones, es posible hacer todo tipo de cabriolas.



La visión de runner, cuyo uso es opcional, colorea en rojo los elementos del entorno por los que llegar más fácilmente hasta un objetivo, aunque hay rutas alternativas.


REGALO POR COMPRA EN
GAME
COMPRA TU JUEGO y llévate el DLC EXCLUSIVO "Kit Combat Runner" y el nº1 del cómic Mirror's Edge: Exordium en formato digital
*Promoción limitada a 500 unidades. Cómic digital en inglés
CYCLONtech

■ La ciudad de Glass cuenta con escenarios muy variados: tejados, túneles, laboratorios, servidores informáticos, huecos de ascensor...

LO MEJOR

El parkour fluye de forma exquisita. La dirección artística, con su cromatismo nuclear, es un deleite. La BSO, con el minimalismo de Solar Fields y el tema de Chvrches. Es distinto a casi todo.

LO PEOR

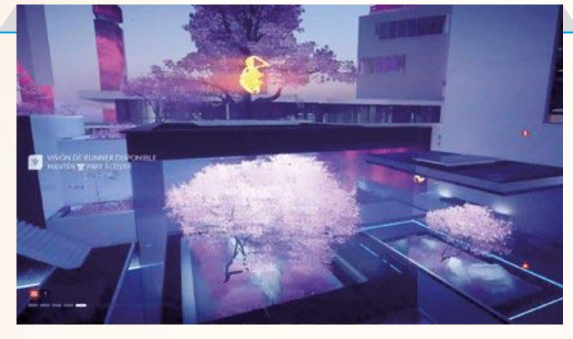
El argumento se siente desaprovechado, con un tramo final que discurre a toda pastilla. De vez en cuando, hay algún petardeo en el sonido. La IA de los enemigos no es muy avispada.

■ La estética y la dirección artística de *Mirror's Edge Catalyst* se apoyan en un cromatismo nuclear que se queda a vivir en las retinas.





■ No es dinámico, pero hay un ciclo día-noche que hace que la ciudad de Glass luzca diversos tipos de iluminación. El tono general es brillante.



■ El mundo del juego está plagado de coleccionables, entre los que destacan las grabaciones y los documentos, que ahondan en la historia.



■ Hay un sistema de progresión de habilidades. Con los puntos de experiencia, adquirimos mejoras de movimiento, combate y equipamiento.

» des y arrear patadas a lo Bruce Lee. De hecho, en los combates en los que hay enemigos con armas de fuego, es imprescindible estar en continuo movimiento para rellenar una barra de concentración y volvernos invulnerables a las balas. Puede que algunos enemigos tengan anemia y que sea fácil derrotarlos, pero todo fluye sin obstrucciones.

Del hectómetro, al maratón

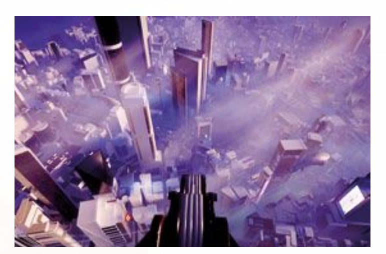
Mirror's Edge Catalyst tiene una diferencia importante respecto a su predecesor: se "disputa" en una kilométrica ciudad, en lugar de en un tartán lineal. Al ser un mundo abierto, tenemos libertad para ir adonde queramos y cumplir misiones al ritmo que nos plazca. Es muy fácil perderse, pues los tejados de Glass no siempre muestran las rutas a primera vista. Para contentar tanto a los amantes del esfuerzo como a los vagos, la visión de runner, que marca en rojo hacia dónde dirigirse, es de uso opcional. Así pues, la urbe se divide en tres grandes distritos, en los que encontramos todo tipo de escenarios y elementos donde dar rienda suelta al parkour: rascacielos, laboratorios, servidores informáticos, túneles, huecos de ascensor, estaciones de metro, torres móviles, tirolinas...

Si jugasteis al primer *Mirror's Edge*, recordaréis que tenía un problema

COMO UN MARATÓN, CATALYST ES UN CHORRO DE COLOR SALPICADO SOBRE EL GRIS Y EL BLANCO DE UNA GRAN CIUDAD.

MISMO ESQUELETO, DIFERENTE MÚSCULO

Los fundamentos jugables y visuales son muy similares a los que ya disfrutamos en 2008, pero DICE les ha dado nuevos aires a varios apartados, lo que se traduce en una experiencia con más posibilidades. Catalyst no se limita a ser más de lo mismo.



El mundo abierto marca una ruptura respecto a los niveles lineales de la primera entrega. El mapa, con un enfoque de tipo sandbox, es tan enorme como intrincado, y hay un sistema de alarma que hace que, si nos avistan, guardias y drones nos persigan.



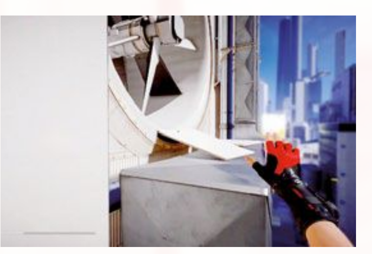
Las tareas secundarias se cuentan por decenas, lo que hace que la vida útil del juego vaya mucho más allá de las diez horas que duran las quince misiones de la historia. Hay eventos de entrega, de distracción, de conquista, de destrucción de antenas...



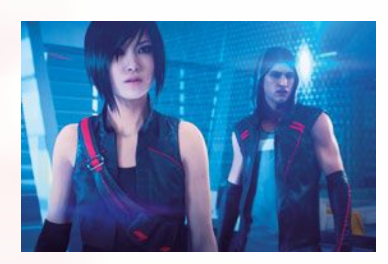
Se ha introducido un gancho que permite balancearse y ascender en vertical en ciertos lugares, así como tirar de ciertos paneles para abrir nuevos caminos. También hay un módulo saboteador para romper conductos de aire y hackear dispositivos.



El sistema de combate se ha rehecho desde cero. No es perfecto y la IA de los enemigos es floja, pero lo cierto es que funciona y conecta muy bien con el parkour, con un botón para dar puñetazos, otro para patadas y un tercero para esquivar "en círculo".



Hay multijugador asíncrono, con tablas de clasificación online. Además, existe un sencillo editor para generar carreras propias y compartirlas con otros usuarios o poner una baliza en un punto de difícil acceso y retar a otros a que lleguen hasta allí.



La historia está narrada con escenas de vídeo hechas con el motor del juego, lo que contrasta con el estilo de manganime por el que se apostó en el original. El motor Frostbite deja grandes detalles, en especial en lo que a los rostros se refiere.

importante: era un sprint que acababa con su organismo rebosante de ácido láctico. En apenas seis o siete horas, se podía llegar al final, y no es que fuera muy rejugable, más allá de los desafíos de contrarreloj que se desbloqueaban aparte. Puede que el desarrollo de mundo abierto se traduzca en caminatas arduas para llegar a la activación de las misiones principales, pero se compensa con la gran cantidad de tareas secundarias que hay aquí y acullá. Eso implica que el juego tiene vida más allá de las diez horas que dura la historia principal, gracias a las múltiples misiones optativas, a los coleccionables, al creador de carreras y al multijugador asíncrono, que invita a picarse por superar los récords de nuestros amigos.

Glass tiene un color especial

Como un maratón, *Mirror's Edge Catalyst* es un chorro de color salpicado sobre el gris y el blanco de una gran ciudad. La paleta cromática no se parece, prácticamente, a la de ningún otro juego. La combinación de realismo y dirección artística, bendecida por el potente motor Frostbite desarrollado por DICE, es de las que impresionan. La forma de sazonar la arquitectura con colores puros, como el rojo, el amarillo, el azul o el morado, es deliciosa. Respecto a la primera entrega, se ha añadido un ciclo día-noche que, aunque no es dinámico, deja grandes efectos. Sólo se pueden reprochar algunos fallos en los reflejos, así como un poco de "popping" y un ligero "clipping" cuando pateamos a un enemigo contra una pared.

El gusto artístico se deja notar también en el apartado sonoro. El artista sueco Marcus Biggerson, más conocido como Solar Fields, repite presencia y vuelve a aportar una serie de partituras minimalistas que casan de maravilla con el tono nuclear del juego. Del tema principal se ha ocupado la banda escocesa Chvrches, y no podría ser más apropiado. A eso, añadid un notable doblaje al español, aunque la nueva voz de Faith ha perdido muchos enteros. Como punto negativo, hay algún petardeo en el audio de cuando en cuando.

Si os entusiasmó *Mirror's Edge* allá por 2008, este regreso no hace más que potenciar sus virtudes atléticas. Ahora que vienen los Juegos Olímpicos, es un gran momento para correr y saltar.



OPINIÓN

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

Si la primera entrega era un sprint digno de Usain Bolt, este reseteo es una carrera de fondo como las de Haile Gebrselassie. DICE ha preparado a conciencia el maratón y ha hecho evolucionar todas las fibras musculares de Faith Connors para hacerla sentir tan fresca como Forrest Gump, pero con parkour urbano.

92



VUESTRA OPINIÓN

WEB Masakre77

“Con lo que me gustó el primer Mirror's Edge y lo que detalláis de las mejoras que ha tenido este Catalyst, creo que va a ser uno de mis juegos del verano.”

WEB Ezio_audittore

“La prota de la saga mola mucho, pero no puedo con el concepto. Jugué en su día al de PS3 y sentía unos mareos horribles. A quien no le pase, seguro que lo disfruta.”



Sherlock Holmes y el Dr. Watson tienen cinco nuevos casos que resolver en esta aventura ambientada en el Londres del siglo XIX.

Sherlock Holmes La Hija del Demonio

EXPLORACIÓN Y ACCIÓN CON MUCHA FLEMA INGLESA

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Aventura
DESARROLLADOR Frogwares
DISTRIBUIDOR Bigben Interactive
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Español
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Físico: 69,96 € Digital: 59,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 7

El detective creado por Sir Arthur Conan Doyle en 1887 estrena nueva aventura. En esta ocasión, tendrá que sacar toda su inteligencia y capacidad de observación para enfrentarse a cinco misteriosos casos que van desde encontrar al desaparecido padre de un niño a resolver las causas de un terrible accidente de tráfico. Además, Sherlock tendrá que enfrentarse a un importante asunto familiar que le está trastornando la mente (aún más).

Exploración y diálogos son las bases de la aventura, que mantiene muchas mecánicas de *Crimes & Punishments*, además de dar mayor libertad a los jugadores y potenciar los momentos de acción. Todo con la intención de crear una aventura más variada y ágil que la anterior. Nuestro objetivo vuelve a ser descubrir a los culpables, buscando pistas en los escenarios por los que nos movemos, interrogando a testigos o sospechosos y, finalmente, sacando nuestras propias conclusiones sobre lo sucedido para señalar a los responsables.

Un sabueso a la inglesa

La exploración no ha variado respecto a la anterior entrega. Debemos encontrar ítems relevantes para la investigación: cartas, cigarros, ropa... Aparecen señalados con un punto amarillo para que no se nos pasen en un descuido y así saber que podemos interactuar con ellos. Seguimos contando con el "sexto sentido" de Holmes, al que se accede con L1, y que, con palabras, resalta indicios para descubrir una prueba.

Además, con R1 activamos la "vista" del detective, con la que es más fácil encontrar objetos importantes. Y por su parte, los interrogatorios tampoco han cambiado. La única novedad la encontramos a la hora de escanear a nuestro interlocutor y crear su perfil. Ahora, cuando encontramos alguna característica especial en el personaje, nos pueden aparecer dos opciones. Por ejemplo: si un personaje tiene los ojos rojos, nos deja elegir entre si tiene conjuntivitis o ha llorado. Además, durante las investigaciones tendremos que

UNA AVENTURA PAUSADA Y MUY BIEN NARRADA, CON UN SHERLOCK HOLMES MÁS HUMANO Y MENOS EXCÉNTRICO

LO MEJOR

Un argumento muy bien escrito que no decae. Más momentos de acción frente a los anteriores juegos de Sherlock. Es una aventura que obliga a pensar y su duración es de lo más correcta.

LO PEOR

Aunque su argumento es bueno, el final se siente demasiado precipitado. Tiene algunos fallos técnicos en las texturas y los tiempos de carga son largos. Quedarte atascado en algún puzle.

A lo largo de la aventura visitaremos diferentes localizaciones en las que Sherlock vivirá todo tipo de situaciones





Sherlock es el personaje principal y con el que vamos a jugar casi todo el tiempo pero, a veces, usaremos a otros personajes, como Tobey.



La acción ha aumentado y eso deja un mayor dinamismo. Las escenas de mayor movimiento se sustentan en el uso del joystick o QTE.

Por Clara Castaño Ruiz @claracastruiz

realizar otras tareas en forma de minijuego o mecánica distinta, como ganar una partida de petanca, forzar cerraduras con unas ganzúas, desactivar bombas, reconstruir cartas... Tampoco faltan puzles, aunque a veces son ilógicos (partes sin pistas previas) y pueden frustrar un poco. Si eso llega a pasar, podemos saltarlo pusando en el panel táctil del Dual Shock. Por último, está el "espacio de deducción", el lugar en el que relacionamos todas las pistas para resolver el caso. La forma de relacionarlas admite diversas hipótesis, y más de un sospechoso. De nuestra deducción depende acertar con el culpable o condenar a un inocente a la cárcel.

Paseo por el Londres victoriano

The Devil's Daughter es una aventura con multitud de cuidadas localizaciones, a las que accedemos de tres maneras: abriendo el "Diario de Sherlock Holmes", en un carro de caballos o andando. Sí, habéis leído bien, en la nueva aventura del detective británico tenemos la posibilidad de pasear por unas no muy atestadas calles londinenses. Esto hace que tengamos mayor sensación de estar en un mundo abierto, aunque con limitaciones. Estas caminatas nos sirven para recoger periódicos o probar algunos minijuegos, como tiro al dardo. Es un buen intento de dar libertad, aunque puede resultar algo confuso y al final es mejor tirar de carro o diario para ir de un sitio a otro.

A nivel técnico, *The Devil's Daughter* es la segunda aventura de Sherlock con el motor gráfico Unreal Engine 3. Se nota un salto de calidad frente a la anterior aventura: los personajes están mejor recreados gracias a la captura de movimientos de actores y los fondos son más detallados. El problema siguen siendo los tiempos de carga que, aun siendo más breves, son largos. *The Devil's Daughter* nos llega con las voces originales en inglés y textos en castellano. Se agradece el énfasis que se ha puesto en la creación del argumento, y su pequeño salto adelante en agilidad y libertad, evitando así que sea tan lenta como la anterior. Si te gustan Sherlock Holmes y las aventuras pausadas y bien narradas, es tú juego.



OPINIÓN

The Devil's Daughter **no es una aventura rompedora dentro del género, pero sí innovadora en la franquicia de Sherlock, a la que suma nuevas mecánicas, mucha más acción y un flirteo con una mayor libertad. Si te gustó *Crimes & Punishments*, no te lo pienses y comienza la investigación ya.**

81

VUESTRA OPINIÓN

WEB Hola32a

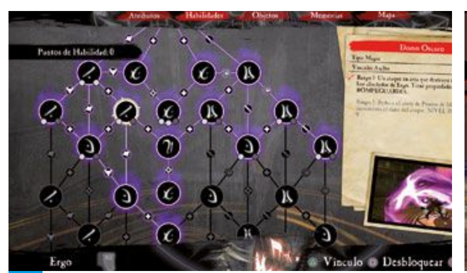
"A mí el Crimes & Punishments me gustó, pude jugarlo gracias a Playstation Plus, pero la verdad es que el tema de tiempos de carga se hacía un poco fastidioso."

WEB Miguelplayer4

"Tanto el Testamento, por historia y puzles, como el Crimes por casi todo, los disfruté muchísimo. Deberían hacer más juego así de este tipo y darle más importancia."

■ En *Anima: Gate of Memories* visitamos un montón de escenarios, cada uno con un diseño único que lo diferencia del anterior.









Anima: Gate of Memories

UN MUNDO DE FANTASÍA DE FACTURA ESPAÑOLA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol de acción

DESARROLLADOR
Anima Project

DISTRIBUIDOR
Badland Games

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 19,99 €
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Anima Project, un estudio español compuesto por sólo tres personas, ha conseguido lanzar al mercado, con la ayuda de Badland Games, un action-RPG basado en el juego de rol Anima: Beyond Fantasy. El mundo de Gaïa está al borde de una guerra civil debido a la muerte del último emperador. Sin embargo, en las sombras se libra una batalla que podría destruir a toda la humanidad. Ahí entramos nosotros controlando a Bearer, la Portadora de la Calamidad, una joven que guarda un libro en el que está prisionero el espíritu de un demonio llamado Ergo.

Una pareja de protagonistas muy singular

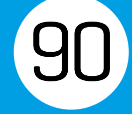
La principal característica de *Anima: Gate of Memories* radica en el sistema de combate en tiempo real, como si fuese un hack & slash, que nos permite jugar con dos personajes casi de manera simultánea. Pulsando un botón cambiaremos entre Ergo y Bearer, un sistema que nos permitirá utilizar al personaje que más nos convenga en cada combate e, incluso, comenzar un combo con Ergo para finalizarlo con Bearer. Cada uno tendrá su propio árbol de habilidades y su ficha, donde podremos personalizar tanto los objetos como las armas para mejorar los atributos de cada personaje en combate, algo esencial a la hora de enfrentarnos a los desafiantes enemigos finales. Además de combates, tampoco faltan fases de plataformas, que si bien no logran alcanzar el mismo nivel que los combates, nos harán brincar por unos escenarios que destacan por su diseño, aunque no tanto por su apartado gráfico.

Donde no hay ninguna pega es en la BSO y en la calidad de las voces (en inglés, con subtítulos en castellano), un apartado que completa un juego muy redondo, que nos mantendrá pegados a la consola durante 15 horas y que cuenta con decisiones y varios finales. ■



OPINIÓN

Dentro del catálogo de los action-RPG no hay demasiado donde elegir esta generación. *Anima: Gate of Memories*, aun con sus fallos, es un gran exponente del género y, además, os atrapará gracias a su mundo de fantasía y su BSO.



■ Por Alejandro Alcolea @Lherot

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



Dead Island Definitive Edition

VOLVER DE ENTRE LOS MUERTOS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Techland

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95 €
Digital: 39,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Los juegos de zombis dieron un paso adelante hace cinco años, cuando Techland se sacó de la manga *Dead Island*. Un título que acaparó la atención por su trailer, pero que brilló por ofrecer un desarrollo propio de los mundos abiertos y con cooperativo para cuatro jugadores.

Ahora, ese título y su "secuela" *Riptide*, así como un minijuego llamado *Dead Island Retro Revenge* (que emula a las recreativas de los 80), llegan a las consolas más recientes con un "remaster" que, aparte de mejorar las texturas y aumentar la resolución a 1080p (y a 30 fps por segundo, eso sí, constantes y sin caídas, no como el original), incluye mejoras como un nuevo y más efectista sistema de iluminación, que logra que el conjunto luzca aún mejor si cabe.

Edición completa

Como buena edición "definitiva", también incluye los DLCs que amplían la experiencia de juego, aunque la clave aquí sigue siendo disfrutarlo en modo cooperativo (sólo Online), que es donde despunta el juego. Un título, en definitiva, enorme en cuanto a contenido —gracias en parte a la ingente cantidad de misiones secundarias que plantea— aunque jugando solo es más "leño" y sigue arrastrando bugs y problemas que no han sido corregidos desde los tiempos de PS3/360. Eso sí, aunque esta colección incluye dos juegos, solo uno de ellos está en el disco (el *Dead Island* original), y el resto solo está accesible tras canjear un código y descargarlo digitalmente, algo que solo pasa, además, en la versión de PS4.



OPINIÓN

Dead Island: Definitive Collection guarda mucho contenido en su interior, y eso es todo un punto a su favor. Las mejoras a nivel visual son bastante consistentes, a pesar de que arrastra muchos de los bugs de las versiones originales.

85

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | Wii U | PC



Mighty Nº 9

HOMENAJE A LOS CLÁSICOS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
Comcept

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 24,95 €
Digital: 24,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Tras un tortuoso desarrollo, lastrado por numerosos retrasos, ya está aquí *Mighty Nº9*, lo nuevo de Keiji Inafune, el padre de *Mega Man*, quien nos transporta de nuevo a las raíces de un género.

Para que el juego pudiera hacerse realidad, el propio Inafune inició una campaña a través de Kickstarter que rápidamente obtuvo la financiación requerida para llevarse a cabo, demostrando que la comunidad echaba de menos este tipo de propuestas frenéticas y adictivas. Con un enfoque adaptado a nuestros tiempos, pero sin olvidar las reminiscencias del pasado, ahora podemos decir que *Mighty Nº9* es justo lo que esperábamos.

Directo y adictivo

En esta aventura tomamos el papel de Beck, un robot que no ha sido infectado por el virus informático que ha provocado que todas las criaturas mecánicas del mundo se vuelvan locas. Nuestro objetivo será detenerlas en escenarios con scroll lateral, que nos devuelven a la era de los 8 y los 16 bits, pero adaptadas a los tiempos que corren, tanto gráficamente como en su desarrollo. Un ejercicio de nostalgia, aderezado con un fabuloso apartado técnico.

Mighty Nº 9 es un juego que va directo al grano y no se complica la existencia. Como en *Mega Man*, sus niveles combinan acción con toques plataformeros, con secciones que requieren de toda nuestra pericia, hasta para derrotar a sus poderosos jefes finales. Además, posee diversos modos de juego para disfrutar, tanto solos como en compañía, para que la experiencia se extienda durante muchas horas.

OPINIÓN

Aunque quizás le falta algo de pegada y una "pizquita" más de velocidad, *Mighty Nº9* consigue el no siempre sencillo objetivo de entretener gracias a una propuesta que aúna a la perfección los plataformas de 8 bits con el estilo de hoy día.

80

Por José Luis Ortega @jl0rtega

Aunque al principio no parezca pegar con el tono de los juegos de Kirby, el Robobot es la leche en verso y una gran novedad









Kirby: Planet Robobot

¿QUÉ HACE UNA BOLA DE CHICLE MANEJANDO UN ROBOT?

VERSIÓN ANALIZADA
Nintendo 3DS

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
HAL Laboratories

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Sin voces

FORMATO / PRECIO
Físico: 34,99 €
Digital: 34,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

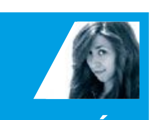
Kirby no parece pegar ni con cola con un robot, pero tras jugar con *Planet Robobot*, cualquiera cambiará de opinión: es su juego más completo, entretenido a ingenioso en muchos años, y aunque no tenga muchos poderes nuevos (solo 2), el robot suple de sobra estas ausencias incorporando 10 versiones alteradas y mejoradas de algunas habilidades clásicas. ¿Una cuchilla gigante? ¿Un lanzallamas en los brazos? ¿Descargas eléctricas teledirigidas? Y así otros tantos poderes.

Como extensión de los poderes del tragón rosa de Nintendo, todo lo que se puede hacer con el Robobot es genial. Aunque no juguemos siempre a sus lomos, cada vez que entra en acción, los de por sí ingeniosos, profundos (esto literalmente, que hay dos planos o más) y variados escenarios cobran más vida y parecen dar cobijo a más ítems coleccionables y secretos, que hay unos cuantos.

Modos extra a tutiplén

No esperéis, eso sí, un juego difícil. Kirby nunca ha gozado de ese privilegio en sus últimas apariciones, pero eso no significa que este no vaya a resultar entretenido a los fans y a los más nintenderos, en general. En parte, porque el juego es bueno; pero también por que hay tres modos extra fabulosos: una contrarreloj de la campaña protagonizada por Meta Knight, un modo casi RPG que puede ser multijugador, con niveles, clases, jefes finales, etc.; y otro que está más cerca de ser un juego de puzles, pues hay que acabar niveles en 3D en muy pocos movimientos.

Quienes esperaran un buen juego de Kirby, que dejen de hacerlo, porque está aquí. *Kirby Planet Robobot* es un plataformas bonito, sencillo y con extras para pasar el rato sufriendo menos que con *Fire Emblem Fates* hasta que se lance *Monster Hunter Generations*.



OPINIÓN

Kirby lleva un tiempo algo descuidado por Nintendo, pero este juego es el mejor que han hecho con él como protagonista en años: ingenioso, variado y con buenos extras. Seguirá sin ser un reto para muchos, pero es muy entretenido.

80

Por Laura Gómez @azulcorrosivo

PLATAFORMAS PC



Pillars of Eternity White Edition

EL HEREDERO DEL MEJOR ROL DE PC

VERSIÓN ANALIZADA
PC

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Obsidian Entertainment

DISTRIBUIDOR
Meridiem Games

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 49,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16



OPINIÓN

A poco que te vaya el rol más "pecero", tienes una cita ineludible con esta edición, que no solo incluye el juego original y sus dos expansiones, sino que también incluye las últimas actualizaciones, manual en castellano y más...

93

Hace poco más de un año, Obsidian Entertainment logró publicar, gracias una plataforma de financiación colectiva, un juego de rol para PC que prometía ser el heredero espiritual del inolvidable *Baldur's Gate*. Y ahora Meridiem Games lanza la edición definitiva en disco.

La calidad de la historia, sus profundas opciones para modelar a nuestro grupo de personajes, su sistema de combate pulido... mires donde mires, *Pillars of Eternity* es el juego de rol que muchos usuarios de PC llevaban esperando años. Y ahora, poco más de un año después de su debut, Meridiem Games edita una nueva edición, que integra los dos capítulos de la nueva aventura *The White March*, con la que el juego se ha despedido, por la puerta grande, de los fans.

Más aventura, más calidad

Los dos capítulos extra dejan más de 20 horas de juego (más las de la aventura original), en las que no faltan nuevas zonas, aliados, habilidades, enemigos... El primer capítulo pone más énfasis en la acción, mientras que el segundo se centra más en la historia. Pero, en su conjunto, logran culminar un cierre fabuloso para este universo. Además, la edición en disco incluye también las últimas actualizaciones, que han mejorado y mucho la experiencia de juego (integra una nueva interfaz de batalla, un nuevo modo "Story Time" que resta peso a los combates y se vuelca más en la trama). Y no solo eso: esta edición exclusiva de nuestro territorio incluye extras como el manual en castellano, un poster, la BSO... ■

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PS Vita | PC



One Piece Burning Blood

LUCHA CON SABOR PIRATA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
Spike Chunsoft

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Japonés/Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: desde 69,99 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16



OPINIÓN

Acostumbrados a los hack'n slash basados en "One Piece", la incursión en el género de la lucha resulta espectacular y capaz de recrear el anime como nadie... pero al mismo tiempo su sistema es confuso y tiene algunos defectos.

80

Si eres fan de "One Piece" y vienes de la serie *Pirate Warriors*, cambia el chip, porque aquí te espera un juego de lucha al más puro estilo 1 vs 1, pero con algunas peculiaridades de la obra original.

Como en otros juegos de "One Piece", *Burning Blood* recrea como nadie la serie de la que proviene, pero esta vez bajo las formas de un juego de lucha al estilo *Street Fighter*. Todos los personajes del plantel (42 manejables) están recreados a la perfección, desde su estilo de lucha a sus técnicas más características, sin olvidar el inevitable ataque especial que requiere rellenar una barra de energía. Además, en los combates nos acompañan otros dos nakamas, entre los que podemos cambiar en cualquier momento (o enlazar sus ataques para realizar un combo entre los tres). Además hay más de 60 de apoyo que, aunque no podemos manejar, aportan efectos secundarios como recuperar la vitalidad.

Una de cal y otra de arena

Burning Blood ofrece una gran variedad de modos de juego, tanto online (combates libres, que puntúan, un modo "batalla de banderas pirata" en el que debemos conquistar islas formando parte de una banda...) como offline -versus, "se busca" con desafíos que van cambiando...-. En ese sentido es duradero, aunque, de primeras el modo historia peca de limitado (se centra solo en 4 personajes), los entornos, aunque con elementos que podemos destrozar, aparecen algo vacíos y su sistema de combate, en las primeras partidas, resulta confuso. ■

Por **Thais Valdivia** @ThaisValdivia





■ *Blood and Wine* es la segunda expansión de *The Witcher 3: Wild Hunt*, y narra una historia completamente nueva que transcurre tres años después del juego principal.

■ THE WITCHER 3 ■ PS4 | Xbox One | PC ■ 19,99 € ■ 13 GB

Blood and Wine

En esta segunda y última expansión, el brujo Geralt de Rivia debe resolver un misterio en Toussaint y enfrentarse a una nueva bestia.

Volvemos a ponernos en la piel del brujo, cazador de monstruos, para recorrer una nueva tierra: Toussaint. Mientras que en *The Witcher 3: Wild Hunt* todos los escenarios tenían un tono frío y desolado como resultado de la guerra, esta región del sur se ha mantenido al margen. Eso significa que muestra un estilo rico y colorido, inspirado en las tierras del sur de Francia y norte de Italia. No es sólo el tipo de riqueza que vimos en Novigrado, reflejado en armaduras de diseño intrincado y mansiones lujosas, sino también la vegetación, la luz y los personajes que nos encontramos.

Blood and Wine incorpora nuevas mecánicas de juego. La más llamativa es la posibilidad de hacernos con nuestra propia hacienda, Corvo Bianco, y gestionarla como auténticos terratenientes. Se trata de un antiguo viñedo, con distintas instalaciones que podemos mejorar (casa, establos, bodegas...) y recorrer libremente. Sin embargo, no afecta demasiado al juego, y se trata simplemente de un nuevo entretenimiento.

Pero si algo destaca por encima de todo en *Blood and Wine*, es el argumento. La expansión tiene más de 90 objetivos y misiones secundarias, pero es la trama principal lo que nos ha conquistado. Aunque comienza con un tono cálido y amable, inédito en el juego, pronto se convierte en una historia de vampiros, con tintes románticos (no necesariamente amorosos) y la presencia de Dettlaff Van Der Eretein, un "chupasangres" que juega un papel crucial en esta historia.

Para tratarse de una expansión, la verdad es que *Blood and Wine* nos ha impresionado. Aunque las nuevas mecánicas se quedan en un plano anecdótico, esta historia de viñedos y vampiros está escrita con un pulso brillante, grandes personajes y sorpresas.

VALORACIÓN: Una historia brillante, que es un gran colofón. Cerca de 30 horas de juego con nuevos escenarios, personajes conocidos y momentos capaces de ponernos los pelos de punta.

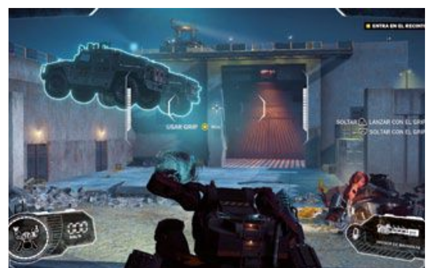
JUST CAUSE 3

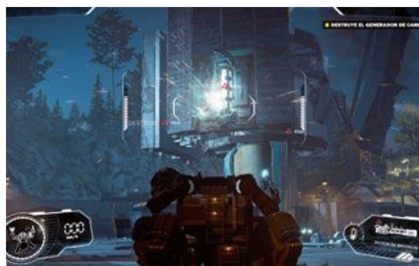
Mech Land Assault

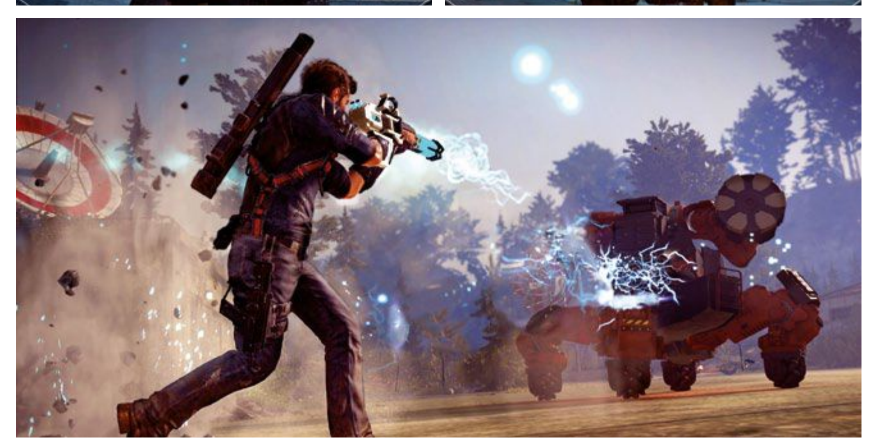
PS4 | Xbox One | PC 11,99 € 4,21 GB

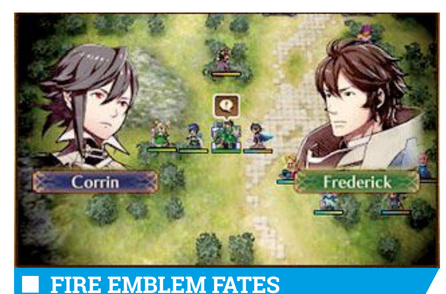
Ya está disponible para descargar el segundo DLC del alocado y explosivo *Just Cause 3* que, en esta ocasión, introduce un nuevo tipo de vehículo: los mechas. Existen dos modelos, y con ellos podemos alterar levemente la gravedad (para lanzar objetos), montan un cañón, dan pequeños saltos... Son nuevos juguetes para llevar el caos y la destrucción a una nueva zona, la isla de Lácrima (con varias provincias y asentamientos a liberar), donde conoceremos más sobre los planes de eDen y la Mano Negra para hacerse con el Bavarium. Lo único malo es que, más allá de liberar todas las provicinas, solo ofrece dos misiones más, que giran en torno a liberar prisioneros. Añade un nuevo arma (para deshabilitar los mechas), y eso es todo..

VALORACIÓN: Es tan divertida como efímera, pero los 12 € que cuesta son mucho para lo que ofrece. Además, tiene su buena ración de bugs...









FIRE EMBLEM FATES

Pack de Mapas 1

3DS 17,99 €

Si no habéis tenido suficiente con las tres excelentes campañas, el colosal juegazo de rol táctico aún tiene más para ofreceros. Este pack incluye acceso a 11 nuevas batallas: algunas narran nuevas historias relacionadas con el mundo de *Fire Emblem Fates*, y otras incluyen personajes de anteriores entregas.

VALORACIÓN: Batallas de calidad. Con este pack salen más baratas que por separado.



FORZA MOTORSPORT 6

Expansión NASCAR

Xbox One 19,99 € 2 GB

Esta nueva expansión añade un buen número de contenidos: 24 nuevos coches de la temporada 2016 de NASCAR (National Association for Stock Car Auto Racing, la popular competición automovilística estadounidense), un nuevo modo carrera, nuevas mecánicas de juego y un nuevo circuito.

VALORACIÓN: Si os gustan los coches os va a encantar, aunque su precio es elevado.



LEGO MARVEL VENGADORES

Pack Spider-Man

PS4 | Xbox One | PS3 | X360 | PC Gratis

Traveller's Tales han querido añadir a Spider-Man al juego tras su aparición en *Capitán América: Civil War*. Este pack gratuito incluye al nuevo Spider-Man de las películas, así como a Peter Parker sin traje y personajes extraídos de los cómics: Miles Morales, Spider-Girl, Iron Spider y Scarlet Spider.

VALORACIÓN: Es gratis, e incluye una gran variedad de encarnaciones del hombre araña.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

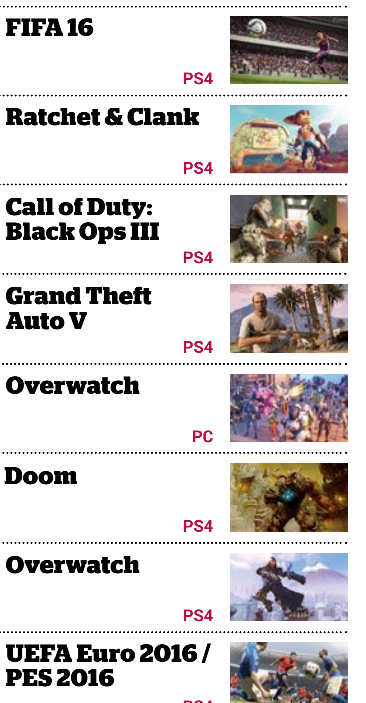
LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 31 de mayo. Datos cedidos por GFK.

Le ha costado, pero PS4 ya tiene una de esas exclusivas para todo tipo de usuarios que justifican la compra de una consola: *Uncharted 4* ha superado la friolera de las 90.000 copias en sólo un mes.

JUEGOS



	Juego	Plataforma
1	**Uncharted 4: El desenlace del ladrón**	PS4
2	**Yo-Kai Watch**	3DS
3	**FIFA 16**	PS4
4	**Ratchet & Clank**	PS4
5	**Call of Duty: Black Ops III**	PS4
6	**Grand Theft Auto V**	PS4
7	**Overwatch**	PC
8	**Doom**	PS4
9	**Overwatch**	PS4
10	**UEFA Euro 2016 / PES 2016**	PS4

PLATAFORMAS

PS4
1. **Uncharted 4**
2. FIFA 16
3. Ratchet & Clank
4. Call of Duty: Black Ops III
5. Grand Theft Auto V

Xbox One
1. **CoD: Advanced Warfare**
2. Doom
3. Halo 5: Guardians
4. Overwatch
5. Quantum Break

PS3
1. **UEFA Euro 2016 / PES 2016**
2. FIFA 16
3. Grand Theft Auto V
4. Call of Duty: Black Ops III
5. Metal Gear Solid V

Xbox 360
1. **FIFA 16**
2. Grand Theft Auto V
3. Minecraft
4. WWE 2K16
5. Metal Gear Solid V

Wii U
1. **New Super Mario Bros U**
2. Pokkén Tournament
3. DK Country: Tropical Freeze
4. Just Dance 2016
5. Splatoon

3DS
1. **Yo-Kai Watch**
2. Firem Emblem Fates: Ed. Esp.
3. Pokémon Mundo Megamist.
4. Fire Emblem Fates: Estirpe
5. Mario y Sonic en los JJ.OO. 2016

PS Vita
1. **Minecraft**
2. FIFA 15
3. Assassin's Creed Chronicles
4. LEGO Marvel Vengadores
5. LEGO Jurassic World

PC
1. **Overwatch**
2. Total War Warhammer
3. Doom
4. Los Sims 4
5. Overwatch

En **otros países**

JAPÓN

Del 9 al 15 de mayo. Datos cedidos por VG Chartz

Kirby ha sido el gran protagonista del mes, con 254.000 copias, lo que demuestra la gran salud de 3DS en tierras japonesas.



1. **Uncharted 4** PS4
2. Kirby: Planet Robobot 3DS
3. Yo-Kai Sangokushi 3DS
4. Jikkyou Powerful Pro Baseball 2016 PS4
5. Jikkyou Powerful Pro Baseball 2016 Vita

REINO UNIDO

Del 8 al 14 de mayo. Datos cedidos por VG Chartz

Los tiroteos infernales de *Doom* se han colado por partida triple al otro lado del Canal de la Mancha. Había ganas de que el mítico shooter volviera por sus fueros.

1. **Uncharted 4** PS4
2. Doom PS4
3. Doom Xbox One
4. Ratchet & Clank PS4
5. Doom PC

EE.UU.

Del 8 al 14 de mayo. Datos cedidos por VG Chartz

La maravilla de Naughty Dog colocó 815.000 copias en su primera semana en el mercado más importante del mundo, una salvajada sólo al alcance de los mejores.

1. **Uncharted 4** PS4
2. Doom PS4
3. Doom Xbox One
4. Doom PC
5. CoD: Black Ops III PS4

VUESTROS **FAVORITOS**



1. **Uncharted 4: El desenlace del ladrón** — PS4



2. **The Witcher 3: Wild Hunt** — PS4 - Xbox One - PC





3. **Tom Clancy's The Division** — PS4 - Xbox One - PC

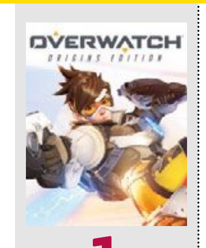
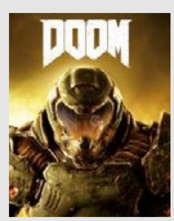


4. **Dark Souls III** — PS4 - Xbox One - PC



5. **DOOM** — PS4 - Xbox One - PC

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

					
	1	**2**	**3**	**4**	**5**
	Overwatch PS4 - Xbox One - PC	**Fire Emblem Fates: Estirpe** 3DS	**Total War Warhammer** PC	**The Witcher 3: Blood and Wine** PS4 - Xbox One - PC	**Doom** PS4 - Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	90 / 100 «Su carismático multijugador ofrece una gran variedad de situaciones»	93 / 100 «Uno de los mejores juegos de 3DS y un imprescindible para los amantes del rol»	94 / 100 «Consigue algo que parecía imposible: mejorar a la última entrega, Attila»	90 / 100 «Una historia brillante, con personajes y momentos que ponen los pelos de punta»	90 / 100 «Un puñetazo directo a las tripas y una orgía frenética de disparos, gore y acción sin fin»
IGN Web líder en Reino Unido	9,4 / 10 «Un increíble logro en lo que a diseño de shooters competitivos se refiere»	9,4 / 10 «Ofrece un equilibrio fantástico entre desafío táctico y accesibilidad, lo que genera adicción»	8,6 / 10 «Rebosa de ideas atractivas, personajes increíbles y mecánicas fabulosas»	9 / 10 «Pone punto final a la saga de Geralt de Rivia con estilo y una gran historia de vampiros»	7,1 / 10 «Su campaña recuerda a los shooters del pasado, pero su online yerra más que acierta»
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	10 / 10 «Blizzard ha aplicado su arte al shooter por equipos y ya nada volverá a ser igual»	9,25 / 10 «Una extenuante y fantástica experiencia que brilla incluso más que Awakening»	8,75 / 10 «Una de las mejores entregas de Total War: bajo su magia, hay una sólida estrategia»	9,25 / 10 «Esta expansión es una gran forma de pasar tus últimos días como Geralt de Rivia»	8,75 / 10 «La campaña destaca a un nivel que el resto de modos no pueden igualar»
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9 / 10 «Es una cascada de ideas diversas que se apoyan la una sobre la otra para fluir»	8 / 10 «Un deleite jugable: si te gustó Awakening, disfrutarás su tensión y su intimidad»	9 / 10 «Un triunfo del diseño de estrategia en tiempo real y el mejor Total War»	8 / 10 «Si ésta es la última aparición interactiva del Lobo Blanco, se va con estilo, como poco»	8 / 10 «Muchos shooters buscan su emoción, pero pocos logran una ejecución tan potente»
EDGE Revista líder en Reino Unido	- / 10 No disponible	9 / 10 «Es el tríptico de gran alcance más lujoso y formidable que verás en una portátil»	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible
FAMITSU Revista líder en Japón	- / 40	36 / 40	- / 40	- / 40	32 / 40
NOTA MEDIA	**94**	**90**	**89**	**88**	**82**

Los juegos de la lista de ***La opinión de la Prensa Mundial*** *son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**

1



PS4 - Xbox One

Final Fantasy XV

Tras diez años de desarrollo, la nueva y ambiciosa fantasía de Square Enix ve ya la luz al final del túnel.

■ **FECHA** 30 de septiembre

2



PS4 - Xbox One - PC

Battlefield 1

La ambientación en la I Guerra Mundial ha hecho de éste el shooter más esperado, con diferencia.

■ **FECHA** 21 de octubre

3



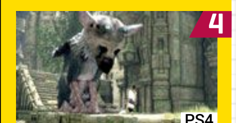
PS4 - Xbox One

Kingdom Hearts III

El juego no ha estado en el E3 y Nomura también está enfrascado en *FFVII Remake*, así que puede ir para largo...

■ **FECHA** Sin confirmar

4



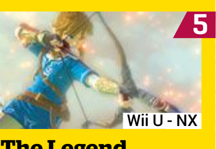
PS4

The Last Guardian

Tras trasladarse el proyecto a PS4, Fumito Ueda y su equipo están ya cerca de poner fin a esta odisea.

■ **FECHA** 25 de octubre

5



Wii U - NX

The Legend of Zelda

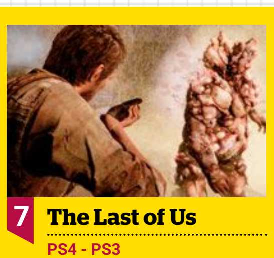
La nueva aventura de Link será un gran cierre para Wii U y un gran inicio para NX.

■ **FECHA** 2017

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas



6 Fallout 4
PS4 - Xbox One - PC



7 The Last of Us
PS4 - PS3



8 Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
PS4 - One - PC - PS3 - 360



9 Mortal Kombat X
PS4 - Xbox One - PC



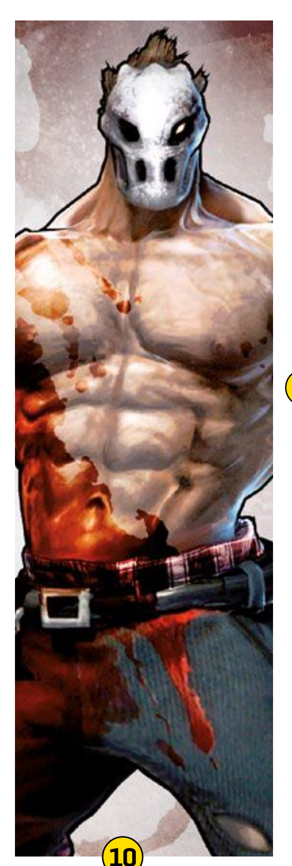
10 Grand Theft Auto V
PS4 - One - PC - PS3 - 360

La lista de ***Vuestros Favoritos*** *se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

BEAT'EM UP MODERNOS

Ha sido fagocitado por el hack and slash, pero el mítico "yo contra el barrio" ha dejado grandes ramalazos de genialidad a lo largo de las dos últimas décadas, y justo es rendirle un homenaje.









10 Splatterhouse

Aunque esta reimaginación fue una decepción, la saga de Namco gozó de una gran reputación en los salones recreativos y en la era de los 16 bits. Rick, su protagonista, debía rescatar a su novia con la ayuda de una máscara maldita que lo convertía en una violenta mole. El gore era la seña de identidad: vísceras, sangre, desmembramientos...

- **CONSOLA** Xbox 360 y PS3
- **COMPAÑÍA** Namco
- **AÑO** 2010
- **NOTA HC 232** 68

9 Tekken 3

La que para muchos es la mejor entrega de esta genial saga de lucha introdujo, en su versión para consolas, un modo extra llamado Tekken Force, que no era otra cosa que un beat'em up en 2D. En él, los luchadores del juego, que conservaban todas sus técnicas, debían avanzar por diversos niveles derrotando a enemigos... y comiendo pollo.

- **CONSOLA** PlayStation
- **COMPAÑÍA** Namco
- **AÑO** 1998
- **NOTA HC 84** 96

8 Guardian Heroes

Treasure, un estudio reputado donde los haya por su trabajo con shooters como *Ikaruga* y *Gunstar Heroes*, le hizo a Sega este sucesor espiritual de *Streets of Rage* y *Golden Axe*, en el que había varios planos de profundidad, ramificaciones en los niveles y elementos roleros. En 2011, se lanzó una remasterización para Xbox Live Arcade.

- **CONSOLA** Saturn y Xbox 360
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 1996
- **NOTA HC 57** 88

7 Muramasa: The Demon Blade

Ambientado en el Japón feudal, este beat'em up 2D de Vanillaware nos metía en el pellejo de dos personajes, Momohime y Kisuke, que debían recolectar una serie de katanas legendarias. El mapa ofrecía rutas alternativas, pero el punto fuerte era la bellísima estética, precursora de la de *Dragon's Crown*.

- **CONSOLA** Wii
- **COMPAÑÍA** Vanillaware
- **AÑO** 2009
- **NOTA HC 222** 88

6 ESDLA: El retorno del rey

Este juego no sólo era una gran recreación de la tercera de las películas de "El señor de los anillos", sino también un beat'em up muy notable con cooperativo. En la piel de Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli, Frodo o Sam, vivíamos batallas como la de Minas Tirith o la de la Puerta Negra.

- **CONSOLA** PS2, Xbox, GC y PC
- **COMPAÑÍA** Electronic Arts
- **AÑO** 2003
- **NOTA HC 146** 88



5
Castle Crashers
El bazar de Xbox Live Arcade ayudó a popularizar los juegos digitales como nadie. Este beat'em up de ambientación medieval y con cooperativo tanto local como online, estaba protagonizado por varios caballeros que debían dar caza a un mago que había robado una gema y raptado a cuatro princesas. Tuvo una gran recepción.

- **CONSOLA** Xbox 360, PS3 y PC
- **COMPAÑÍA** The Behemoth
- **AÑO** 2008

4
The Warriors
Rockstar se sacó de la chistera esta guerra de pandilleros, inspirada en la película homónima de 1979. Además de ser un gran beat'em up tridimensional, contaba con un minijuego, llamado Ejércitos de la Noche, en el que la jugabilidad adoptaba una perspectiva lateral en 2D. No es de extrañar que se considere un título de culto.

- **CONSOLA** PS2, Xbox y PSP
- **COMPAÑÍA** Rockstar
- **AÑO** 2005
- **NOTA HC 171** 88

3
Viewtiful Joe
Exclusivo de GameCube en primera instancia, este juego de Clover Studio, dirigido por Hideki Kamiya, estaba protagonizado por un cinéfilo cuya novia era secuestrada. Convertido en un superhéroe, se metía en una película para rescatarla, usando poderes como un zoom o una cámara lenta. Había espectadores que aplaudían y abucheaban.

- **CONSOLA** GameCube y PS2
- **COMPAÑÍA** Capcom
- **AÑO** 2003
- **NOTA HC 146** 85

2
Dragon's Crown
Es el mejor ejemplo reciente de lo que puede dar aún de sí el género del beat'em up, si se le da la oportunidad. Atlus y Vanillaware nos trajeron una fantasía de mazmorras, orcos y hechiceros que caló muy hondo. Su cooperativo para cuatro, su preciosa estética, sus toques roleros y su larga duración dejaron bien claro que el género no puede morir.

- **CONSOLA** PS3 y PS Vita
- **COMPAÑÍA** Vanillaware
- **AÑO** 2013
- **NOTA HC 266** 92

1
God Hand
El canto del cisne de Clover Studio, cuyos principales integrantes crearían luego Platinum Games, es toda una obra de culto. El protagonista, Gene, contaba con un brazo celestial para sembrar el caos entre los enemigos, con un humor de lo más particular: azotes, revistas eróticas, patadas en la entrepierna... Su director fue Shinji Mikami.

- **CONSOLA** PS2
- **COMPAÑÍA** Capcom
- **AÑO** 2007
- **NOTA HC 186** 80

■ Por Francisco Javier Cabal

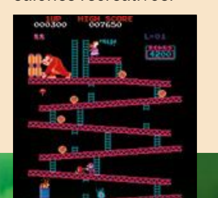
Aunque para la gran mayoría Donkey Kong es conocido por ser la recreativa donde nació Mario, lo cierto es que la importancia de este simio es mayor, llegando a salvar a Nintendo de un desastre económico...

CRONOLOGÍA DE LA SAGA
◀ ARCADE / CONSOLA ▶

Con 35 años de vida a sus espaldas, DK tuvo un exitoso comienzo en las recreativas para terminar siendo un fijo de las consolas de Nintendo. Éstos son todos los juegos del personaje desde que comenzó su historia...

Donkey Kong
★ Arcade
★ 1 de julio de 1981

El nacimiento de Mario, Pauline y DK fue un éxito rotundo en los salones recreativos.



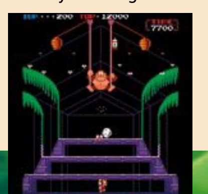
Donkey Kong JR
★ Arcade
★ 1 de agosto de 1982

En esta ocasión Mario era el que hacía de villano y el hijo de DK acudía al rescate.



Donkey Kong 3
★ Arcade
★ 31 de octubre de 1983

La saga cambió los saltos por el shooter. Protagonizado por Stanley The Bugman.



Donkey Kong Jungle Fever
★ Arcade
★ 2005

Se trata de un "Medal Game" (o juego de apuestas) obra de Capcom, que además sirve de secuela de *DK Jungle Beat*.

Donkey Kong Banana Kingdom
★ Arcade
★ 2006

El último Medal Game de Capcom, con varios minijuegos protagonizados por DK.



* En cada juego, se indican sólo la fecha original y las plataformas en que salió de lanzamiento.

...NKEY KONG

35 AÑOS DE UN VILLANO RECONVERTIDO A HEROE

En 1979, en los salones recreativos, los matamarcianos destacaban por encima del resto géneros, con clásicos como *Space Invaders* (Taito) o Galaxian (Namco) que tenían grandes recaudaciones semanales. Viendo su éxito, Nintendo decidió desarrollar su propio título, mezclando el desarrollo de estas recreativas. El resultado fue *Radar Scope*, un shoot 'em up que tuvo bastante aceptación en Japón, pero que pronto comenzó a desinflarse en ventas, y que no alcanzó el éxito que Nintendo esperaba en EE.UU. Después de ver que las 3.000 recreativas fabricadas con el juego no se vendían, Hiroshi Yamauchi, el CEO de Nintendo, encargó a un joven diseñador, Shigeru Miyamoto (que colaboró en el desarrollo de *Radar Scope*) crear un nuevo juego para reconvertir los muebles de la recreativa y salvar a la compañía de una quiebra inminente. También Yamauchi pidió al jefe de sistemas de Nintendo, Gunpei Yokoi, que supervisase este nuevo proyecto, que sólo contaba con un presupuesto de 100.000 dólares. Miyamoto comenzó a imaginar el juego como una aventura de Popeye, en la que éste sería el héroe, la chica en apuros sería Olivia y el enemigo principal sería Bruto.

De Popeye... a Jumpman

Desgraciadamente Nintendo no consiguió hacerse con la licencia del cómic, por lo que se optó por rediseñar a los protagonistas y cambiarles el nombre por Jumpman, Lady y Donkey Kong. También hubo problemas de programación por culpa de Miyamoto, que carecía de conocimientos técnicos y presionaba constantemente al equipo (él sólo diseñaba), lo que le granjeó quejas de los programadores. Con un desarrollo tan accidentado y el juego casi terminado, a los ejecutivos de Nintendo America no les convencían los nombres de los personajes, consideraban que eran confusos y pidieron cambios. Con ellos nacieron Mario, Pauline y Donkey Kong (fue el único que mantuvo el nombre que le puso Miyamoto). Así, se dio el visto bueno para que se imprimieran en los muebles de la recreativa.

Por fin, el 9 de Julio de 1981 se comercializa *Donkey Kong*, reciclando para su lanzamiento 2000 unidades de las recreativas inicialmente dedicadas a *Radar Scope*, y que fueron montadas a mano para ahorrar costes. En los tres meses »

HA NACIDO UNA ESTRELLA, MARIO

El personaje más reconocido de Nintendo nació en la recreativa, en sustitución de Popeye.



MARIO TOTI SEGALE era el dueño de las primeras oficinas de Nintendo en USA. En él se inspiró Mario.

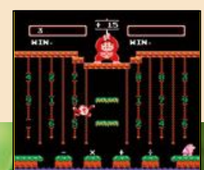


JUMPMAN fue el primer nombre de Mario, al estilo de Pacman, aunque finalmente se cambió.



Donkey Kong Jr.Math
★ Famicom (Nes)
★ 12/12/1983

Juego educativo centrado en las matemáticas y protagonizado por Donkey Kong Jr., el hijo de DK.





Donkey Kong
★ GameBoy
★ 14/06/1994

Reinterpretación "libre" de la primera recreativa, que contenía tanto niveles clásicos como algunos nuevos.





DK Country
★ SNES
★ 24/11/1994

Rare recuperó al famoso simio en este nuevo plataformas, que además introdujo un montón de nuevos personajes.





Donkey Kong Land
★ GameBoy
★ 26/06/1995

Juego puente que hace las veces de nexo de unión entre el primer DK Country y la siguiente entrega de la saga.



DK Country 2
★ SNES
★ 20/11/1995

Diddy Kong y su novia Dixie se lanzaban al rescate de DK en esta maravillosa continuación del no menos genial *DKC*.



UN CLÁSICO INMORTAL LLENO DE SECRETOS



1 A PRIMEROS DE MAYO DE 2016 Wes Copeland batió el récord de la recreativa de *Donkey Kong*, en la que se ha considerado "la partida perfecta". ¿La puntuación? 1.218.000 puntos.

2 UNIVERSAL STUDIOS DEMANDÓ A NINTENDO por la similitudes entre *Donkey Kong* y King Kong. Finalmente, Universal salió perdiendo.

3 EL ABOGADO QUE DEFENDIÓ A NINTENDO en el juicio contra Universal City Studios fue John Kirby. El personaje de videojuegos Kirby lleva ese nombre en referencia a su apellido.

4 DESPUÉS DE 35 AÑOS, aún se encuentran cosas ocultas en el código de la recreativa, desde voces digitalizadas a sonidos y logotipos sin utilizar en el juego.

5 LA RECREATIVA ORIGINAL DE DONKEY KONG tiene un bug que impide terminarla, llamado DK Kill Screen, que hace que se reinicie a los 7 segundos de comenzar el nivel 22.

6 DONKEY KONG COUNTRY es el segundo juego más vendido de todo el catálogo de SNES, con más de 9 millones de copias.

7 UNA DE LAS ESCENAS MÁS ESPECTACULARES de la película "Pixels", de 2015, es un combate contra un pixelado Donkey Kong.



8 AUNQUE HUBO RUMORES DE QUE EL NOMBRE ORIGINAL de Donkey Kong iba a ser inicialmente Monkey Kong, Miyamoto lo desmintió.



9 SE LLEGÓ A PLANIFICAR UNA VERSIÓN DE DONKEY KONG COUNTRY 2 para Virtual Boy, pero las bajas ventas de la consola hicieron que se cancelase el desarrollo.

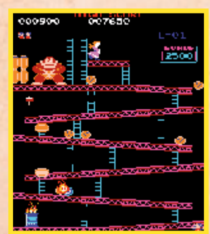
10 EN 35 AÑOS DE HISTORIA, el único juego del personaje que se ha lanzado primero en Europa ha sido *Donkey Kong Country*.



11 EN LA FAMOSA SERIE "THE BIG BANG THEORY", Donkey ha hecho acto de presencia en un par de ocasiones, en las que los actores juegan a la recreativa o al Jenga del personaje.

12 COLECO se opuso a sacar una versión de DK para Atari 5200, porque la máquina era más potente que su ColecoVision.

13 LA PRIMERA GAME & WATCH que inauguró el valorado D-Pad -cruceta- de Nintendo fue, precisamente, *Donkey Kong*.



14 DONKEY KONG 64 SE VENDÍA junto al *Expansion Pack* de manera inseparable, no para hacer uso de él, si no porque era la única manera de solucionar un bug del juego que provocaba cuelgues.

DK y COLECO

DK consiguió que la compañía juguetera Coleco cuadriplicase sus beneficios.



LA VERSIÓN de Coleco era la más cercana a la coin-op.



EL CARTUCHO no se vendió suelto, iba con la consola.

» posteriores, el juego había alcanzado tal éxito que tuvieron que fabricar 4.000 recreativas más para satisfacer la demanda. En los dos años posteriores se entregaron más de 60.000 recreativas, un éxito económico para Nintendo que le supuso más de 180 millones de dólares. La popularidad de los personajes se disparó y Nintendo comenzó a recibir propuestas para licenciar productos de todo tipo (cereales, camisetas...), es decir: más beneficios. Pero la oferta más importante vendría de compañías de videojuegos de la época, para hacerse con los derechos y así poder portar *DK* a consola.

DONKEY KONG AYUDÓ A NINTENDO A ESTABLECERSE EN EE.UU. Y LOGRÓ EVITAR QUE CAYERA EN BANCARROTA

La mayor oferta llegó de Taito, pero después de tres días de negociaciones, Nintendo se decidió por la propuesta de Coleco, que según palabras de Hiroshi Yamauchi "parecía una compañía más hambrienta" (por tener éxito).

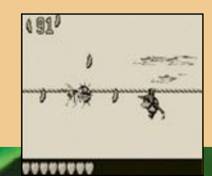
Coleco y Universal

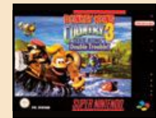
Coleco desarrolló las versiones para las consolas de la época, pagando por cada juego 1,40 dólares en concepto de royalties. Así, *DK* fue incluido en un pack junto a la ColecoVision (no se vendió el juego por separado) y meses más tarde se publicó para Intellivision y Atari 2600. Este acuerdo, lucrativo para ambas partes (se vendieron más de seis millones de cartuchos y Coleco tuvo ventas de más de 500 millones de dólares), trajo como consecuencia una demanda de Universal City Studios, alegando que Donkey Kong violaba el copyright de "King Kong", y advertía a Nintendo y sus socios que debían ce-



Donkey Kong Land 2
★ GameBoy
★ 23/09/1996

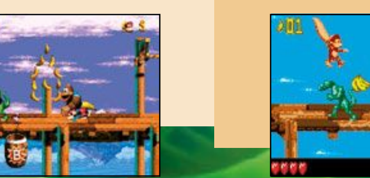
De nuevo, otra entrega puente que sirvió para unir el argumento de *DK Country 2* con su continuación.





DK Country 3
★ SNES
★ 22/11/1996

Protagonizada por Dixie y su primo Kiddy Kong, fue un gran colofón para la saga *Country* de Super Nintendo.







Donkey Kong Land 3
★ GameBoy
★ 27/10/1997

"Remake-continuación" de *DK Country 3* que, de forma paralela, también supuso la despedida de la serie en GB.





Diddy Kong Racing
★ Nintendo 64
★ 14/11/1997

Arcade de velocidad con karts, avionetas y otros vehículos, protagonizado por Diddy Kong y otros personajes de Rare.





Donkey Kong 64
★ Nintendo 64
★ 24/11/1999

Donkey Kong dio el salto a las plataformas 3D, aunque no cosechó el mismo éxito que las anteriores entregas de Rare.



15 LA PRIMERA DEMO DE DONKEY KONG QUE MOSTRÓ RARE A NINTENDO para conseguir hacer un juego sobre el personaje era un juego de lucha 1 vs 1.

16 CRANKY KONG, uno de los personajes de *Donkey Kong Country*, es en realidad el protagonista de la recreativa original, de *Donkey Kong*.

17 SÓLO LOS ROYATIES DE *DK* provenientes de Coleco le proporcionaron a Nintendo más de cinco millones de dólares.

18 MIYAMOTO USÓ UN DICCIONARIO JAPONÉS-INGLÉS para ponerle nombre a DK. Donkey se cogió por hacer referencia a algo estúpido y Kong se usa en Japón para referirse a un gorila.

19 MISTER GAME & WATCH es un personaje que aparece en varias de estas máquinas y hace un cameo en una de las fases de *Donkey Kong Country Returns*.

20 A KIRBY, en agradecimiento por su victoria, se le regaló un barco con el nombre Donkey Kong y los derechos mundiales del nombre para cualquier embarcación.

sar todas las ventas de los productos de *DK*. Coleco cedió ante la amenaza, pagando un 3% del total de cada juego vendido, pero Nintendo fue a juicio y ganó, demandando a su vez por daños y perjuicios a Universal, que indemnizó a la Gran N y a sus licenciatiarios con casi dos millones de dólares.

Éxito, también portátil

Nintendo también publicó varios *Donkey Kong* en algunas de sus exitosas series de Game & Watch. Así, dentro de la serie MultiScreen (doble pantalla), *DK* fue el encargado de estrenar el novedoso control "D-Pad" o cruceta (usado por las consolas Nintendo a partir de ese momento), modelo que »

GAME & WATCH

UN ÉXITO TRAS LAS RECREATIVAS

El simio también arrasó en las "handhelds" de Nintendo.

DONKEY KONG
★ 03/06/1982
Versión recortada del arcade. Inauguró el D-Pad... y fue la más vendida.

DONKEY KONG JR.
★ 26/10/1982
Usó una pantalla con más definición, bautizada New Widescreen.

DONKEY KONG 2
★ 07/03/1983
Conversión de la segunda recreativa que también recurrió al esquema de doble pantalla.

DONKEY KONG JR. TABLETOP
★ 28/04/1983
Imitaba los muebles de recreativa, con pantalla de mayor tamaño y a todo color. Desarrollada por Coleco.

DONKEY KONG
★ 20/08/1984
Las G&W micro VS. tenían dos mandos en su interior para jugar a dobles.

DONKEY KONG CIRCUS
★ 06/09/1984
La línea Panorama de G&W acogió este otro juego de DK, en el que había que hacer malabares con objetos.

DONKEY KONG HOCKEY
★ 13/11/1984
Otra micro VS. para dos jugadores, en esta ocasión centrada en el hockey sobre hielo.



Donkey Konga
★ GameCube
★ 12/12/2003

Creado por Namco, es un juego musical en el que se usa un periférico en forma de bongo. Recuerda a su serie *Taiko*.





Mario vs Donkey Kong
★ GB Advance
★ 24/05/2004

"Spin-off" de los juegos de plataformas, basado en la primera recreativa de DK pero con una jugabilidad basada en puzles.





Donkey Konga 2
★ GameCube
★ 01/07/2004

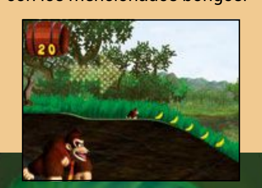
Más canciones para los bongos. Un año después, en 2005, se lanzó *Donkey Konga 3*, pero no llegó a salir de Japón.





Donkey Kong Jungle Beat
★ GameCube
★ 16/12/2004

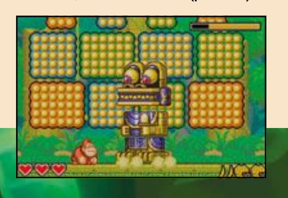
Regreso al género plataformero, en el que podíamos usar el control tradicional o uno nuevo con los mencionados bongos.





DK King of Swing
★ GB Advance
★ 04/02/2005

El simio probó suerte con otro tipo de rompecabezas, basado en la jugabilidad de un juego de NES, *Clu Clu Land* (puzles).



UN MERCHANDISING MUY 'MONO'

La importancia de Donkey Kong ha ido aumentando con los años, protagonizando varias series de dibujos e incluso llegando a hacer cameos en series como "Los Simpsons". Su popularidad es tal, que su imagen ha aparecido en una enorme variedad de objetos, algunos tan extraños como estos que os mostramos...



JUEGO DE MESA de la casa MB no fue un gran éxito en nuestro país, pero hoy en día se considera toda una rareza.



ESTANTERIAS que emulan con detalle el primer nivel de la recreativa. Este modelo en concreto no esta a la venta.



OFICINAS CENTRALES DE NINTENDO EN AMERICA

» se convirtió en el título más vendido de estas máquinas. Paralelamente, Nintendo trabajaba en la secuela de la recreativa, que llegó el 1 de Agosto de 1982. Se mantuvo su jugabilidad, cambiando el escenario por una jungla, los barriles por cepos y otros elementos y se invirtieron los papeles: ahora el protagonista era Donkey Kong Jr, el hijo de DK, quien tendría que liberar a su padre, retenido por Mario. Aunque no cosechó la popularidad del original, las ventas fueron suficientes para justificar una tercera entrega que llegó un año después con *Donkey Kong 3*, incorporando a un nuevo protagonista, Stanley the bugman, y abandonando las plataformas para convertirse en un shooter.

Rozar la gloria en 16-bits

En 1983, con la tranquilidad de estar más que asentada económicamente, Nintendo se disponía a lanzar su Famicon (NES) y aprovechó la populari-

NINTENDO TREEHOUSE

La casa del árbol es la división de Nintendo of América que se encarga de traducir los juegos a varios idiomas. Nació en 1990, a causa de las pobres traducciones que se hacían en aquella época y su nombre provino del primer juego en el que trabajaron, *Donkey Kong Country.*




EL STAND DEL E3 2015, por ejemplo, también se llamó así y en otras ocasiones. También se ha llamado así este año...

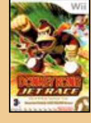


Mario Vs Donkey 2

★ Nintendo DS
★ 25/09/2006

Precuela del original de GB Advance, otro juego basado en puzles, sólo que en esta ocasión hay una pequeña diferencia: esta vez, el protagonista es Donkey Kong.

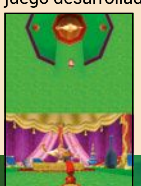




Diddy Kong Racing DS

★ Nintendo DS
★ 05/02/2007

Continuación de la entrega que vimos para N64. Fue el último juego desarrollado por Rare para Nintendo (y para cualquier consola que no fuera de Microsoft).



Donkey Kong Jet Race

★ Wii
★ 28/06/2007

Juego de carreras que comenzó siendo un proyecto para GameCube, pero que se fue demorando y finalmente terminó saliendo en Wii.





DK Jungle Climber

★ Nintendo DS
★ 09/08/2007

Secuela directa de *Donkey Kong King of Swing*, pero con importantes mejoras visuales y, eso sí, manteniendo prácticamente intacta la jugabilidad del original.

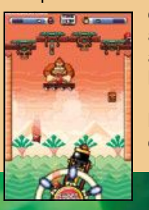




Mario vs DK Minis March Again!

★ Nintendo DS
★ 08/06/2009

Tercera entrega de la subsaga de puzles *Mario Vs. Donkey Kong*, aunque esta tuvo una peculiaridad respecto a las dos anteriores: sólo llegó a Nintendo DS a través de la distribución digital...





▲ COCHES de radiocontrol, con en el modelo de DK visto en *Mario Kart*.



◀ DONKEY KONG JUNGLE JUICE, una bebida energética con alto contenido en cafeína y con sabor a banana.

▶ ZAPATILLAS para andar por casa hecho un mono, con la imagen e iniciales de DK.



◀ JENGA DK una versión para coleccionistas del popular juego, adornada con la iconografía del juego.



▶ REPRODUCCIÓN DE LA RECREATIVA. Se fabrican en varios tamaños y respetan el aspecto físico del mueble original.

dad de DK para que dos de los tres primeros juegos que acompañaron a la consola en su debut fueran adaptaciones de los juegos del simio (*Donkey Kong* y *Donkey Kong Jr.*), lo que ayudó en el éxito inicial de la consola. Después se publicó la conversión de la tercera recreativa y el título educativo *Donkey Kong Jr. Math*. Tras ello, DK entró en un letargo de casi ocho años, del que despertó en 1994, en forma de remake para Game Boy, con gráficos rediseñados y niveles nuevos y clásicos basados en las dos primeras recreativas. Ese mismo año apareció *Donkey Kong Country*, de Rare, un juego de plataformas con gráficos renderizados que fue uno de los mayores éxitos de SNES y que dio pie a una trilogía, que se alternó con *Donkey Kong Land*, otra trilogía paralela para GB que sirvió de nexo entre las entregas de SNES. Ya en noviembre de 1997, Rare explotó la popularidad del co-protagonista de la saga *DK Country*, Diddy Kong, (hermano de DK) para que protagonizara su propio juego en N64, mezclando carreras con aventuras. En diciembre de 1999, DK saltó por fin a las 3D, de nuevo en N64, con una aventura que fue la despedida de Rare de la saga (aunque la retomó una ultima vez con *Diddy Kong Racing DS* en 2007). La propia Nintendo tomó el testigo y llevó la saga *Country* a GBA, además de crear la sub-saga de puzzles *Mario Vs. Donkey Kong*, que va por su sexta entrega, todas para las portátiles de la firma (de GBA a 3DS). También se publicaron para GC una trilogía musical (*Donkey Konga 1, 2* y *3*) y el plataformas *Donkey Jungle Beat*. Todos usaban un periférico en forma de bongo.

COLECO GANÓ MAS DE 40 MILLONES DE DOLARES, CUADRIPLICANDO LA INVERSIÓN INICIAL POR DK

La caída... y el resurgir

En 2005, la saga pasó a manos de Paon, quienes lanzaron tres juegos del personaje sin mucha repercusión, siendo el más relevante el arcade de velocidad *DK Jet Race* para Wii. Tras varios juegos para portátiles (la mayoría los mencionados *Mario Vs. Donkey Kong*), Nintendo anunció en el E3 de 2010 un nuevo juego de DK rubricado por Retro Studios, quienes actualizaron con éxito la saga *Metroid*. El resultado fue *DK Country Returns* para Wii (y después 3DS, con efecto 3D), que devolvió la saga a las plataformas al estilo *DK Country*. Su continuación llegó en 2014 a Wii U con *DKC: Tropical Freeze*, con la misma jugabilidad, pero con mejores gráficos y nuevos personajes jugables. El último juego de DK, por el momento, es *Tipping Stars* (otro *Mario Vs. DK*), un juego digital para Wii U y 3DS.

Como habéis visto, los 35 años de vida del simio más famoso de la Gran N han sido muy ajetreados. Sus juegos y popularidad ha sufrido altibajos, y ha pasado con desigual fortuna por todo tipo de géneros. Pero a pesar de sus momentos de gloria y sus horas más bajas, una cosa debería quedar clara: Nintendo no hubiera sido la misma sin él. Quizás con NX, vuelva a tener los momentos de gloria que tanto se merece... ■

SECUNDARIO DE LUJO

DK no solo ha protagonizado sus propios juegos: también ha aparecido en otros, casi siempre acompañado de Mario. Incluso algún juego clásico, como *DK* de NES, se incluyó como extra en *Animal Crossing* de GC.



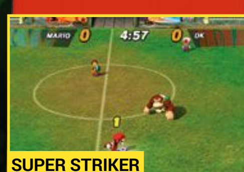
ANIMAL CROSSING



MARIO KART 8



MARIO PARTY 10



SUPER STRIKER



PUNCH OUT



SUPER SMASH BROS



Mario Vs DK Mini-Land Mayhem!

★ Nintendo DS
★ 14/11/2010

Última aparición de la subsaga de puzles para Nintendo DS. Como en la tercera entrega, incluía un editor para crear nuestros niveles, pero aquí con muchas más posibilidades.

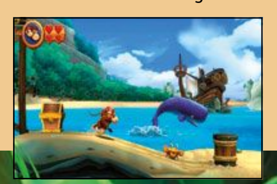


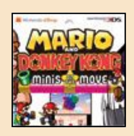


Donkey Kong Country Returns

★ Wii
★ 21/11/2010

Retro Studios continuó y actualizó la saga *Donkey Kong Country* catorce años después del lanzamiento del original.

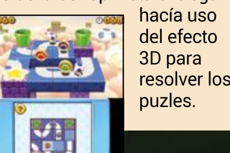




Mario and DK Minis on the Move

★ Nintendo 3DS
★ 09/05/2013

Al igual que la segunda entrega de la serie Vs. solamente se editó en formato digital, a través de la eShop. Esta entrega hacía uso del efecto 3D para resolver los puzles.





DK Country Tropical Freeze

★ Wii U
★ 13/02/2014

Último capítulo de la saga *Country*, al menos por ahora, aunque es el primero en llegar apostando por los gráficos en alta definición.

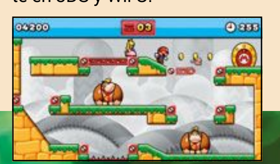




Mario Vs Donkey Kong Tipping Stars

★ Wii U
★ 05/03/2015

El, por ahora, último juego de Donkey Kong pertenece a la serie Vs., y es el primero que se ha lanzado simultáneamente en 3DS y Wii U.







AÑO 1992 **COMPAÑÍA** Konami **FORMATO** Super Nintendo

AXELAY

MAGIA EN MODO 7

Super Nintendo y Konami formaron un binomio mágico e irresistible durante los dos primeros años de vida de la máquina. *Super Castlevania IV*, *Super Probotector*, *Parodius* o *Axelay* son buen ejemplo de ello. Todos hicieron buen uso del hardware, pero fue *Axelay* el que ensalzó y mantuvo un idilio especial con el famoso modo gráfico 7 de SFC/SNES. Antes de pilotar la nave D-117B y salvar al sistema solar Illis conviene recordar hombres y nombres como Hideo Ueda, programador principal, Kazuhiko Ishida, programador de apoyo -que más tarde fundó Treasure junto a otros miembros de Konami-, Noritoshi Kodama, diseñador principal, y Taro Kudo, compositor y copartícipe en la BSO del *Castlevania* de 16 bits. *Axelay*, al igual que *Salamander*, poseía seis escenarios, tres en perspectiva frontal/vertical y tres horizontales. El sistema de armas era bastante original, la nave podía equipar dos aire-aire más una aire-tierra y al completar cada fase se añadía una nueva opción hasta un total de ocho. No había power-ups. Respecto a las vidas, una colisión letal destruía la nave, pero los impactos leves iban inutilizando cada una de las tres armas: al cuarto encontronazo eras polvo espacial...

El séptimo arte según SNES

Hasta aquí los datos fríos, porque tras el ruidoso logo de Konami éramos partícipes de una intro teñida por acordes de nostalgia, odio y esperanza. La cosa se animaba al final con la nave atravesando cielo y nubes en modo 7 contenido. A par-

¿LOS SHOOTERS MÁS DESCONOCIDOS DE KONAMI?

Sí amigos, todos conocemos títulos como *Scramble* o sagas míticas como *Gradius*, *Salamander*, *Parodius* o *Pop'n Twin Bee*, pero seguro que alguno de estos no os suena tanto...

1987



AJAX
Conocido en Europa como *Typhoon*, hacía gala de scaling y rotaciones soberbias. Cinco fases verticales en helicóptero y tres en "3D" pilotando un jet.

1987



FALSION
Uno de los siete juegos para las gafas 3D de Famicom. Gráficos decentes, buena BSO, pero un poco locura.

1988



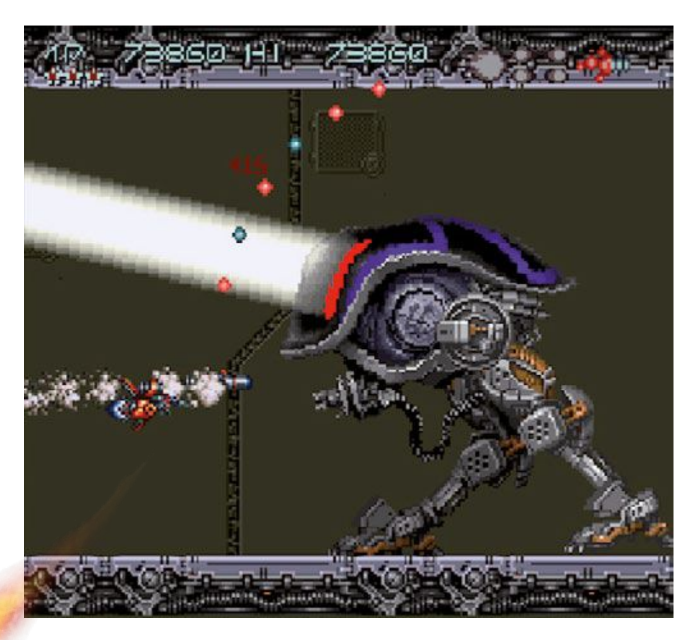
THUNDER CROSS
Dos jugadores, enemigos tipo *Gradius*, muchos planos de scroll y una BSO muy animosa. Solo apareció para PS2.

1989



SPACE MANBOW
Único shooter para MSX2 de Konami y también el más bello en sprites, música y colorido en 8 bits.


Por Marcos García @marcostheelf





tir de aquí comenzaba realmente *Axelay* y todo era excesivo en su propuesta. Desde la exagerada curva del horizonte con efecto rodillo de los escenarios en modo 7, con dos planos de profundidad, hasta los nombres de algunas fases —Cumuluses, Tralieb Colony, Urbanite o The Armada—. O la denominación de sus final bosses: Arachnatron, T-36 Towbar, Regenertoid, Aquadon, Wayler y Veinion. El modo 7 era explotado de forma magistral para crear una sensación seudotridimensional de gran efectismo que, hoy en día, te pone la piel de gallina y en 1992 te provocaba hasta mareos. Estas fases no se limitaban al ancho de la pantalla, ya que te permitían elegir rutas durante el recorrido, algo muy común en los shooters de Konami. Una vez pasado el susto del primer escenario, llegábamos al planteamiento 2D del segundo nivel, en el que se apreciaba el magnifico diseño de la nave protagonista y éramos sometidos a planos de scroll horizontal y vertical que seguían maltratando nuestros sentidos. Y con esa cadencia, fases impares en modo 7 y fases pares en 2D, transcurría esta fábula de alta tecnología llamada *Axelay*. Y en su relato no se cansaba de hacer referencia a jefazos de proporciones antológicas, a rotaciones, deformaciones, ghost layering y todo tipo de efectos gráficos, a un manejo exquisito de la paleta de color de SNES y a un detalle en los niveles 2D digno de las mejores recreativas. Su ambiental banda sonora se fusionaba perfectamente con cada escenario y nos dejó composiciones eternas en las fases dos y tres. El final del juego prometía una segunda entrega, "See you again at *Axelay 2*", que nunca apareció. ■

AXELAY LLEVÓ EL MODO 7 AL EXCESO Y GENERÓ SENSACIÓN DE POTENCIA INFINITA EN SNES.

ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 017 **AÑO** 1993


LO MÁS NUEVO

EXÓTICO AXELAY

LAS PUNTUACIONES

96

95

93

95

¡ESO ERAN TITULARES! A principios de 1993 se vivían momentos de pasión por el modo 7 y la prestancia tecnológica de Super Nintendo. Jamás se había visto nada igual en consola, Konami supo sacar provecho a un hardware nada fácil de dominar como el de SNES. Me quedo con una frase "...os dejamos a solas con el juego mejor realizado técnicamente hasta la fecha, y que lleva la esperanzadora firma de Konami inscrita con letras de oro en su fuselaje". Por cierto, en el artículo hacíamos referencia a *Super Axelay* porque fue el nombre que se barajó para Europa.

1990



TRIGON
O *Lightning Fighters*, toma prestadas demasiadas cosas del mítico *Raiden*. Añade armas exclusivas para dos jugadores y un desarrollo sin pausas.

1991



CRISIS FORCE
Una de las últimas maravillas para Famicom, comparable a *Recca* (Naxat Soft) en calidad técnica. Puso al límite la vieja máquina de Nintendo con un despliegue audiovisual sin precedentes. Conseguirlo hoy es la ruina...

1991



THUNDER CROSS II
En la misma línea de su antecesor pero con mejores gráficos y sonido. Siete fases y jefazos de calidad.

1991



XEXEX
Inspiración en estado puro. Un shooter que sobrepasó los parámetros conceptuales y visuales de Konami. Solo para recreativas y... ¡PSP!

1997



SOLAR ASSAULT
Un curioso spin-off de *Gradius* en 3D. Gráficos en alta resolución, buena tasa de frames y algunos efectos sorprendentes.



LA GENERACIÓN DEL 81

O CÓMO SENTAR LAS BASES DEL JUEGO

Hace 35 años los videojuegos dejaron atrás su periodo de eclosión para evolucionar.

Parece que fue ayer, pero si retrocedemos en el tiempo, seremos testigos de un escenario lúdico gobernado por salones recreativos, consolas de sobremesa y el fenómeno handheld. 1980 había traído consigo fenómenos como *Pac-Man*, *Moon Cresta*, *Phoenix*, *Battlezone* o *Rally-X*, auténticas piezas angulares, pero fue la generación que nos ocupa la que definió con más precisión y rigor las reglas del juego. En 1981 el ámbito doméstico era terreno de Atari 2600, Intellivision y Philips G7000 (Odyssey[2]), y los Game & Watch de Nintendo causaban furor. No habían nacido ni Spectrum, ni Commodore 64, ni ColecoVision; en su lugar despuntaban un tal ZX81, el VIC-20 y un recién nacido IBM PC. Los salones marcaban el ritmo.

Shooters, plataformas y otras locuras

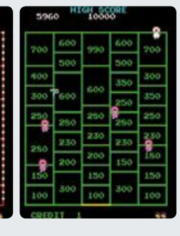
El año comenzó fuerte con la aparición en febrero de *Scramble*, el primer juego con scroll forzado horizontal y que además contaba con escenarios diferenciados. Ese mismo mes tuvo el honor de presenciar el nacimiento de *Defender*, la obra maestra de Eugene Jarvis, en forma de cóctel audiovisual de alta velocidad y dificultad. El género shooter comenzaba a definir su futuro.

Julio fue el mes elegido por Nintendo para presentar el juego de plataformas por excelencia, su majestad *Donkey Kong*, que pronto se aupó a lo más alto del top arcade en encarnizada lucha con mitos del peso de *Pac-Man*. En septiembre apareció *Galaga*, con la difícil misión de hacer olvidar a su hermano mayor *Galaxian*, para dar paso a un mes de octubre protagonizado por dos leyendas como *Frogger*, de Konami, y *Turbo*, el impactante juego de conducción de Sega. El legado del primero es indiscutible, hoy en día se sigue copiando su esquema, y la influencia de *Turbo* en posteriores juegos de conducción de vista externa es brutal, casi tanto como su primitivo scaling o la grata sensación de velocidad. Los títulos mencionados son los mejores ejemplos, junto a otros que aparecen en la página derecha, de la evolución, prácticamente mensual, a la que eran sometidos los lanzamientos de aquella etapa, sin olvidarnos de otros clásicos como *Space Cobra*, *Bosconian*, *Lady Bug* o *Mouse Trap*. 1981 fue un año fundacional, intenso e inagotable que cimentó las bases del videojuego. ■

DONKEY KONG TUVO RIVALES TAN DUROS COMO SCRAMBLE, DEFENDER, GALAGA O FROGGER.

10 JUEGOS DE ESTA GENERACIÓN

Aquí tenéis una selección de obras maestras de los recreativos de 1981. Los más veteranos dejarán escapar alguna lágrima ante estas leyendas...

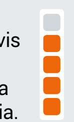
AMIDAR ◤Konami

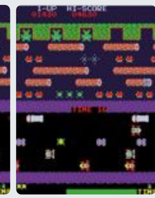
Sencillo, esquemático y terriblemente adictivo. Nuestra misión, rellenar rectángulos de color y esquivar enemigos. Su nombre proviene del juego de azar japonés Amidakuji, representado en la fase de bonus.




DEFENDER ◤Williams

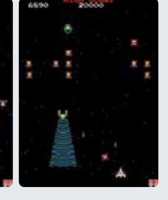
El rey de la hipnosis audiovisual de los ochenta. La obra de Eugene Jarvis vendió más de 55.000 coin-ops y popularizó el scroll horizontal de alta velocidad. Su dificultad es legendaria.



FROGGER ◤Konami

Desarrollo clásico e imperecedero. Cruzar una carretera y un río con una rana y llegar vivos al otro extremo. Publicado por Sega y su nombre en desarrollo: *Highway Crossing Frog*.


GALAGA ◤Namco

La secuela de *Galaxian* introdujo novedades como el doble disparo, fases de bonus y la posibilidad de ser abducido por el enemigo. Nobuyuki Ohnogi maravilló con el audio.





GORF ◤Midway

Galactic Orbiting Robot Force para los amigos. Sorprendió a todos con sus cinco tipos de fase -con final boss incluido-, voz robótica sintetizada y la posibilidad de subir de rango.



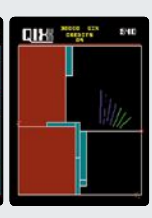

TEMPEST ◤Atari

El creador de *Missile Command*, Dave Theurer, coqueteó con los gráficos vectoriales —en puro y abstracto wireframe— para inaugurar un género, los "Tube Shooter". Elegías nivel inicial.



COSMIC AVENGER ◤Universal

Shooter de desplazamiento horizontal similar a *Scramble*, pero la velocidad de su curioso scroll era gestionada por el jugador. Fue más popular en ColecoVision que en los recreativos.

QIX ◤Taito

Puro arte conceptual al servicio del videojuego. Más simple imposible: rellenar un 75 por ciento de la superficie con porciones de color sin ser interceptado. Sonido inquietante.






SCRAMBLE ◤Konami

El primer shoot'em-up horizontal con scroll forzado de la historia. Cuenta con seis fases diferenciadas y añade el factor extra de urgencia con la barra de fuel. La secuela, *Space Cobra*, más difícil, también tuvo gran éxito.




TURBO ◤Sega

Se adelantó a su tiempo. *Turbo* revolucionó el género de la conducción gracias a una gran sensación de velocidad, rutinas gráficas sorprendentes, escenarios variados y un scaling pionero. Sega creó el videojuego de conducción más influyente.

TELÉFONO ROJO



"" Un año más me he infiltrado en el E3 con mis mejores galas y con mi prima Yena, que tuvo "curro" de azafata en un stand. Ah, ¡qué bellos recuerdos! Pero ahora toca contestar todas vuestras preguntas con este calorazo... ''

Yen

Yen te responde

El futuro de la saga GTA y otras cuestiones

Ya os he escrito varias veces y siempre he resultado complacido, así que espero que esta vez ocurra lo mismo ;)
Mis preguntas son las siguientes:

■ ¿Se sabe algo del nuevo videojuego de *South Park The Fractured But Whole*? Lo espero con mucha emoción y no sé cuando sale.

¡Pues empezamos fuerte! Complacido... ¿y preguntando por un juego que alude al ojete? ¡Vivan los dobles sentidos! Pues por fin Ubisoft ha dado la fecha de salida de este RPG tan gamberro: el 6 de noviembre estará a la venta y por lo que hemos podido ver en el trailer del E3, todo apunta a que va a ser un juegazo. Por cierto, que si lo reservas te llevarás una copia gratis de *South Park y la vara de la verdad*...

■■ Cambiando de videojuego, ¿Hay novedades sobre el *GTA VI*? ¿Saldrá en PS4? He leído en varias webs que el juego saldría entre 2018-2020 y no sé si cuando lleguemos a esas fechas Sony tendrá ya otra consola.

Es imposible saber a qué consola llegará y también es demasiado pronto aún como para hablar de *GTA VI* y más si tenemos en cuenta que *GTA V* tiene previsto añadir nuevas historias vía DLC. Además, hace poco Take-Two ha declarado que la saga necesita descansar, así que por el momento yo apostaría a que veremos otros títulos de Rockstar, como un posible *Red Dead Redemption 2* o *Agent*, un juego de espías que lleva desaparecido desde hace casi una década.

■■■ Y por último, la última vez que os escribí os pregunté si valía la pena *The Wolf Among Us*, y siguiendo vuestro consejo me lo compré. Sinceramente ha sido uno de los juegos de PS4 con los que más he disfrutado (aparte de *Until Dawn*, otro juegazo para mi opinión). Mi pregunta es:



■ **Life is Strange** es una aventura gráfica desarrollada por Dontnod, en la que la protagonista, Max Caulfield, puede viajar a través del tiempo y cambiar sucesos pasados.



■ **South Park The Fracture But Whole** Este RPG, basado en la famosa serie animada de televisión, por fin tiene fecha de lanzamiento.

? LA PREGUNTA DEL MES

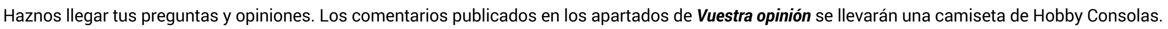
Preparandose para el futuro ¿demasiado pronto?

■ Hola Yen, primero daros la enhorabuena por la revista, que llevo muchos años comprándola y espero estar muchos más. Soy un gamer de casi 40 años y, pensando en la nueva PS4.5 o como se llame, quería comprar una TV de 55" y un ampli 7.1., cuanto más barato mejor, con un presupuesto de unos 1.600€. ¿Cuáles serian las mejores para poder aprovechar al máximo el 4K?

¿Con la que esta cayendo y tienes ese presupuesto? Quien lo pillara, aunque va muy justo y tendrías que rebajar tus pretensiones de pulgadas para la TV u olvidar el sonido 7.1. Además, la nueva PS no tiene fecha y las teles 4K bajarán de precio, por lo que deberías esperar. Pero si estás decidido, échale un ojo a los Samsung JU7500, de lo mejorcito para jugar gracias a su bajo "input lag". Para el sonido, mira el ONKYO HT-S3705, aunque se sale de tu presupuesto.

Angel Martell Morales

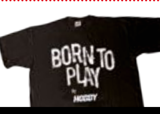




¡HABLA CON YEN!

telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es www.facebook.com/hobbyconsolas

Haznos llegar tus preguntas y opiniones. Los comentarios publicados en los apartados de ***Vuestra opinión*** se llevarán una camiseta de Hobby Consolas.





■ **Batman Return to Arhkam** es la remasterización de las dos primeras entregas de la serie Arkham desarrolladas por Rocksteady, que cuenta con mejoras gráficas .

¿Me podríais decir otros juegos de su estilo? (A poder ser no los juegos de la saga *The Walking Dead*, que esos ya me los conozco).
¿Ves como tienes que hacerme caso? No me suelo equivocar. Prueba con *Tales From the Borderlands* o *Game of Thrones*, ambos de Telltale Games (desarrolladores de *The Wolf Among Us*). Tampoco pierdas de vista al sobresaliente *Life is Strange* que, me apuesto el meñique, también te gustará.

Iván Pérez Longax

Cazadores, mitología y mucha oscuridad

Hola Yen, soy un afortunado dueño de una PS4 y tengo un montón de preguntas y dudas que espero puedas contestar.

■ He oído hablar de una recopilación de Batman que incluye todos los títulos que se han lanzado hasta el momento. ¿Cuando se lanza?
No esperes. Te las voy a contestar TODAS. El nombre del recopilatorio es *Batman Return to Arkham*, pero no incluye todas las entregas, sólo las dos primeras: *Arkham Asylum* y *Arkham City*. Además hará uso de Unreal Engine 4 (el original usaba Unreal Engine 3) por lo que tendrá mejoras gráficas y unos modelados más realistas de los personajes si cabe. Se lanzará el 27 de julio, en menos de un mes, vamos.

■■ ¿Hay posibilidad de que llegue *Bloodborne 2*? El primero me encantó y estoy deseando que anuncien una continuación.
Pues antes de que comenzara el E3, llegaron rumores sobre una hipotética segunda parte de *Bloodborne*, pero no se materializaron. Personalmente no creo que From Software aún tenga nada en desarrollo (o al menos que pueda enseñar), sobre esta saga, con *Dark Souls III* recién estrenado y su DLC por llegar. Espero como tú que antes o después se haga realidad. Si aún no lo has probado, *DSIII* te hará la espera más llevadera, ya que ambos comparten ideas y mecánicas de juego.

■■■ ¿Se tiene alguna noticia del próximo *God of War*?.
Después de meses de rumores, filtraciones, la aparición de ilustraciones y artes conceptuales y demás parafernalias,Sony ha mostrado el juego en forma de video en el E3, y ahí hemos comprobado que se ambientará en la mitologia nórdica y que Kratos presentará un nuevo "look". Pero ya lo habrás leído en nuestro reportaje, ¿no?.

■■■■ Mójate, ¿con cual te quedarías *Destiny* o *DOOM*?.
Mojado estoy, pero porque acabo de salir de la piscina. ¡Ah, con los juegos! Los dos titulos son dos excelente FPS de corte futurista, pero su desarrollo es muy diferente. *Destiny* esta orientado al multijugador cooperativo/competitivo y debes estar permanentemente conectado para jugar. Por su parte, *DOOM* remite a los vertiginosos shooters noventeros y tiene una campaña que es capaz de mantenerte en tensión constante, así como modos »

■ **DOOM es un frenético** shooter que nos devuelve a la faceta más noventera del género. Es vertiginoso, difícil, y no te dejará un segundo de respiro...



EL NUEVO DOOM ES UNA LECCIÓN DE CÓMO ACTUALIZAR UN CLÁSICO, MEJORANDO TODO SIN PERDER LA BRUTAL ESENCIA DEL ORIGINAL

VUESTRA OPINIÓN



Anclado en el pasado

Juan Carlos Garrido ■■■■
Con tanta evolución tecnológica, a veces hay que mirar hacia atrás para darnos cuenta de lo poco que necesitábamos antes para divertirnos. Aún recuerdo mis primeras partidas a *Super Soccer* en mi SNES como si no hubiera un mañana o cómo, con ayuda de mi primo, intentaba desentrañar los misterios del mundo oscuro de *Zelda*. Ahora, y a pesar de que acabo de terminar *Uncharted 4* y me ha parecido una "virgueria" gráfica, no tengo esa misma sensación de antaño, por lo que en algunos momentos comienzo a plantearme si no me estaré haciendo algo mayor para esto de los videojuegos. Quizás vaya siendo hora de buscar otra afición y pasar el testigo a la nueva generación.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■
Es cierto que de un tiempo a esta parte quizás se ha impuesto más la espectacularidad gráfica y la complejidad de un buen argumento a las mecánicas jugables, que eran la faceta más trabajada antiguamente, pero tampoco hay que verlo de esa manera tan catastrofista y llegar al extremo de abandonar los videojuegos. Quizás deberías plantearte qué género es el que más te atrae y volverte más selectivo, o buscar en el juego online, tanto cooperativo como competitivo, esa compañía que echas en falta. Y es que los videojuegos, como tú, han evolucionado.

VUESTRA OPINIÓN



Indignado con el doblaje

Antonio Almanzor
Enfadado, ese es mi estado de ánimo después de comprarme *Quantum Break* para Xbox One y comprobar que no está doblado a nuestro idioma, sólo subtitulado. Por el contrario, sí que está doblado a un perfecto español "neutro", que es como se suele llamar al doblaje latino. ¿Es tan poco importante nuestro mercado como para que Microsoft no llegue a doblar el juego a nuestro idioma? He leído que la "excusa" oficial sobre el tema es que al mezclar el desarrollo del juego con una serie de TV, era tan complejo que por eso se había optado por solo añadir subtítulos. Entonces, ¿cómo es que está doblado a un montón de idiomas menos el nuestro? Aún recuerdo cómo algo muy parecido me pasó con la antigua Xbox y *Halo 2*, al final mi reacción fue devolver el juego y creo que voy a repetir.

YEN

Entiendo tu enfado con el tema y, en parte, estoy de acuerdo contigo. *Quantum Break* es uno de los títulos exclusivos más potentes que se han desarrollado para Xbox One y el tema del doblaje a nuestro idioma ha sido una pequeña decepción que debería haberse resuelto de otra manera. Pero, por otra parte, creo que a pesar de este inconveniente, deberías darle una oportunidad al juego, que es uno de los mejores juegos de acción que tiene la actual generación de consolas. Así que deberías replantearte su devolución, porque podrías llegar a arrepentirte.

» multijugador, entre ellos Snapchat, que permite crear y compartir mapas y que le dan al juego una vida casi infinita. Los dos son una buena elección pero como buen "viejuno", si tuviera que elegir uno, sin duda sería *DOOM*.

■■■■■ Y para terminar ¿sabes si hay un nuevo *Wipeout* para PS4?
Tras disolver el estudio, Sony Liverpool, se desconoce el futuro de la serie *Wipeout* y si veremos una nueva entrega algún día. ¿Quizá en la VR? .

Antonio Romero Tobal

A la caza del dinosaurio ¿retrasado?

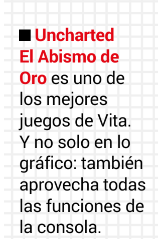
Hola yen, Tengo un lío enorme con la fecha de lanzamiento de ARK. En el número 294 dijisteis que saldría para junio. Ya es junio y sigo esperando. He estado investigando por mi propia cuenta y algunos dicen que saldrá para julio, otros que para agosto... ¿me podríais sacar de dudas?

■ Efectivamente, en el número 294 el lanzamiento de *ARK: Survival Evolved* estaba previsto para junio, pero a última hora sus responsables, el estudio Wildcard, situó su salida en diciembre de 2016. Este retraso servirá para pulir el juego, añadir extras como nuevas especies de dinos (más de 100), y poder jugar a pantalla partida y en multijugador local. Así que tendrás que esperar aún un poco más, pero la espera merecerá la pena.

IoritzPlay YT



■ **Ark Survival Evolved.** Este juego, mezcla de acción, aventura y supervivencia, ha sufrido un pequeño retraso para mejorar varios aspecto y añadir extras.



■ **Uncharted El Abismo de Oro** es uno de los mejores juegos de Vita. Y no solo en lo gráfico: también aprovecha todas las funciones de la consola.



Cuestiones "VITA-les" para una portátil

Saludos gran Yen, estoy a punto de comprarme una portátil que me acompañe estas vacaciones, y después de darle muchas vueltas creo que voy a decidirme por una PS Vita, pero antes me gustaría que me ayudaras con alguna cosa.

■ Me han hablado de que hay dos versiones de Vita y que la antigua es mejor ¿es cierto?
Pues quien te lo haya "hablado", ha acertado... a medias. Las dos versiones de Vita son, a la hora de funcionar, iguales, aunque el modelo antiguo tiene una pantalla con tecnología OLED cuyo colorido es superior. La del modelo actual es LCD y los colores son un poco más apagados, aunque ambas se ven muy bien. Además este último modelo cuenta con 1gb de memoria interna, su batería dura un poco más gracias al menor consumo de la pantalla y es más ligera y delgada..

■■ ¿De qué capacidad me aconsejas que compre la tarjeta de memoria?
Depende del formato en el que compres los juegos. Si tienes pensado subscribirte a PS+ y comprar los juegos sobre todo digitales, intenta hacerte con una tarjeta de 32gb porque la llenarás pronto. También existen de 64gb pero no se comercializan aquí y tendrás que recurrir a la importación para hacerte con una. Si por el contrario vas a usar juegos físicos, con una tarjeta de 8gb tendrás de sobra.

■■■ ¿Cuáles son para ti los tres mejores títulos de Vita?
Pues tengo varios, pero mi top 3 sería *Uncharted: El Abismo De Oro*, que utiliza de forma inteligente todo el hardware de la consola (como la pantalla táctil o la cámara), seguido de *Killzone Mercenary*, un FPS de gran calidad técnica y, por último, un título digital que cuenta con un desarrollo del tipo

LAS NUEVAS CONSOLAS NO VAN A SUPONER UNA NUEVA GENERACIÓN, SOLO UNA "ACTUALIZACIÓN" DE LAS EXISTENTES

metroidvania y que me ha tenido pegado a Vita varios días: *Axion Verge*.

■■■■ **Y para terminar ¿cuánto suele durar la batería de PSVita?**
Dándole un uso intensivo, poco más de 4 horas, así que si tienes pensado hacer un viaje de larga duración te aconsejo que compres una batería externa para aumentar su... "vita".
Francisco A. Caravaca

¿Next Gen o renovación muy temprana?

Hola Yen, tengo una preguntilla que hacerte, a ver s e contestas ;)

■ **Si es verdad lo que dicen, o por lo menos nadie desmiente nada y las consolas "pseudonuevas" van a ser bastante más potentes ¿no es eso una next gen en toda regla?**
Yo no lo veo como una nueva "next gen", más bien como una actualización que va a permitir elevar la resolución a 4K para adaptarse al que, se supone, va a ser el próximo estándar de imagen. Supongo que también se aprovechará para añadir nuevas características, pero todo lo que comentamos es hipotético, porque aún no hay nada "real" sobre estas nuevas máquinas. Podría ser comparable a lo que ha pasado con 3DS y New 3DS que, aún siendo la segunda más potente, casi todos los juegos (salvo un par) funcionan en las dos consolas sin problemas. Y no ha sido tan traumático que ambas consolas coexistan...

■■ **Un poco prematura, por cierto, esta nueva generación ¿no?.**
Hace ya un tiempo que los fabricantes de consolas intentan adaptarse al modelo de sectores como la telefonía móvil o el PC, con continuos avances tecnológicos. Esto, quizá, nos llevará a unos ciclos de renovación más cortos y a que se parezcan más a los de estas plataformas, que son anuales. De todas formas, insisto en que hablamos de una actualización en este caso y no de una nueva generación..
Miguel

Obsesionado con Mario

¡Hola Yen! ¿Cómo te va? Soy un jugón de 39 años que lleva desde los 9 jugando, y me considero un fan incondicional de Nintendo. Gracias por responder mis dudas anteriores y por hacerme feliz mes tras mes con vuestra revista. Bueno, tengo unas preguntillas:



■ **Super Mario Maker** Ha sido el último éxito del fontanero de Nintendo, en el que puedes crear tus propios niveles y compartirlos online.

■ **Ya que a Wii U le queda más vida de la que pensábamos... ¿Sabes si Nintendo va a sacar algún juego protagonizado por Mario para Wii U? Lo digo porque de no ser así, sería la única consola de Nintendo sin un juego protagonizado por él. Gracias. Sois los mejores, lo sabías ¿no?**
¿Cómo que Wii U no tiene juegos protagonizados por Mario? En un universo paralelo, quizá, pero en este, a bote pronto, me vienen a la cabeza unos cuantos: *New Super Mario Bros U*, *Super Mario 3-D World* y *Super Mario Maker*, aunque algunos no lo clasifiquen como un juego de Mario "de verdad". Y eso sin contar *Paper Mario Color Splash* u otros títulos del fontanero que están en la eShop, como *Super Mario Galaxy* o *Super Mario 64*. Vamos que por juegos de Mario no se podrá quejar Wii U precisamente. Ahora bien, si me preguntas que si de aquí a que llegue NX está prevista algún nuevo plataformas de Mario, lo más probable es que no...
Marcelo Fernández Pascual

»

VUESTRA OPINIÓN

Por estar ahí...

Miguel Angel Romero ■■■■
Por estar ahí. Esas son las tres palabras que utilizaré para felicitar (y agradecer) a HC por sus 300 números. Y perdone el lector que sea tan directo, pero son las tres palabras que, creo, mejor lo definen. No quiero caer en peloteos, pero lo siento así. Muchos de nosotros, que tenemos como afición los videojuegos, encontramos en esta revista un lugar donde ponernos al día, disfrutar y compartir vivencias, algunos desde sus inicios, y otros, que se fueron sumando a lo largo de estos 25 años. Da igual que frente a nosotros haya una NES o una PS4. HC siempre está ahí, para hablarnos de lo que nos gusta en reportajes, análisis, resolver dudas (grande Yen, seas quién seas) o para hacernos soñar con una captura de ese juego que deseamos. A veces podemos no estar de acuerdo con una nota, no gustarnos el formato o el contenido (yo quisiera que el logo fuera el original), o el precio, pero eso no resta méritos a la revista que lleva tantos años con nosotros. Nos puede ir mejor o peor, pero cada mes HC nos saca una sonrisa a muchos jugones y eso ya es mucho en estos tiempos. Por estar ahí.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■■
Ahora te contesto, que se me ha metido algo en el ojo... sniff.





Al amor por el Horror

Hola Yen, soy un apasionado de los juegos de terror que suelo compartir con mi novia en PS4 y me gustaría que me contestaras a unas preguntas sobre este género.

■ **Disfruté mucho con *Until Dawn*, ¿que posibilidades hay de que veamos una continuación?**
Muy inteligente. Usando los survival horror para que tu novia se "arrime" un poco más, ¿no? Vamos a ver si podemos contestar a tus terroríficas dudas. *Until Dawn* fue uno de los juegos revelación del año pasado y, a corto plazo, vamos a tener una experiencia para Playstation VR llamada *Until Dawn: Rush of Blood*, que va a ser más una galería de tiro en un terrorífico parque de atracciones que otra cosa. Lo bueno es que Sony ya ha manifestado en alguna ocasión su voluntad de que *Until Dawn* tenga una continuación, por lo que seguro que antes o después veremos una secuela.

■■ **¿Tienes algún dato nuevo sobre la siguiente entrega de Resident Evil?.**
Capcom ha presentado *Resident Evil 7* en la conferencia de Sony del E3 y lo ha acompañado de una demo (teaser) jugable que utiliza una perspectiva en primera persona y cuenta con un gran parecido con la antigua demo *P.T.* de Konami. Parece ser que la saga va a recuperar la ambientación de los primeros capítulos de la saga, centrándose en el terror y dejando de lado la acción. Y se jugará en primera persona. La fecha de lanzamiento es el 24 de enero del 2017 y ofrecerá compatibilidad total con Playstation VR en su versión para PS4. Si eres usuario de PS+, puedes descargar ya la demo de PS Store y empezar a pasar miedo.

■■■ **¿Sabes si Konami tiene previsto continuar con *Silent Hills*?**
El proyecto de *Silent Hills* se canceló, incluso antes de que Kojima abandonase Konami y, sinceramente, dudo mucho que se retome... al menos de la forma en la que lo estaba planificando Hideo Kojima con Guillermo del Toro. Quizá, en el futuro, veamos una nueva entrega de la saga, pero por el momento y viendo los últimos movimientos de Konami, que se está volcando en el desarrollo de juegos para móvil y dando un poco de lado a las consolas clásicas, no creo que veamos un nuevo *Silent Hill* a corto plazo. Ojalá me equivoque, pero mucho me temo que no (para este año, Konami solo tiene *PES 2017*).

■■■■ **Y para acabar el interrrogatorio ¿Cuando sale *Allison Road*? Es lo más parecido a *Silent Hills*, ¿verdad?**
Pues sí, lo era, y hablo en pasado porque lamentablemente ha corrido la misma suerte que *Silent Hills* y ha sido cancelado poco antes del E3, sin dar explicaciones por parte de Team 17, que eran los responsables de su edición. A ver si explican los porqués.

Manuel Jesús Castillero

■ **Resident Evil 7** ha sido una de las sorpresas de este E3. La demo (que ya se ha puede jugar) se desarrolla en primera persona y recupera las sensaciones de terror y agobio características de la saga. Llegará el 24 de enero de 2017.

■ **El visor Playstation VR** ha sido un éxito incluso antes de ponerse a la venta. Esto ha llevado a varios comercios a avisar que quizás no puedan atender la demanda inicial, por lo que recomendamos reservarlas.

Ansioso por la llegada de la Realidad Virtual

Saludos Yen, no te voy a molestar mucho y porque supongo que estarás muy ocupado con el E3, así que al turrón.

■ **¿Para cuando está previsto que salgan las Playstation VR y qué precio crees que tendrán? Muchas gracias por adelantado crack.**
La verdad es que sí estoy muy liado probando juegos nuevos y atiborrándome de comida en las fiestas que se organizan en el E3, pero aún así te voy a contestar, que me has caído simpático. PSVR saldrá el 13 de octubre en Estados Unidos y sobre esas fechas llegarán a nuestro país a un precio de 399€. Si realmente estás interesado en el visor, resérvalo ya o tendrás problemas para hacerte con uno en el lanzamiento.

Paco Ternero





¡QUÉ ME DICES!

Estos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ **Tengo una consola Xbox 360 de las primeras, de color blanco y sin HDMI. Los laterales están amarillentos y no sé con qué darle ¿Puedo lavarla en el grifo con fairy sin que se rompa?**
Yen: Yo creo que si la metes debajo de un grifo y le das con fairy no va a quedar muy bien. Mi recomendación es que primero le des con aguarrás a conciencia y después la metas en la lavadora con un centrifugado largo. Cuando termine, y para no tener que esperar mucho a que se seque, 20 minutos al microondas y ya puedes ir directamente a comprarte una nueva.

■ **Yen, ¿es cierto que el conector de la Vita que está al lado de donde se introducen los cartuchos, es para darle más potencia?**
Yen: Sí, estás en lo cierto, si conectas en ese puerto una PS2 de las antiguas, el modelo "gordo" para ser exactos, tu Vita se transformará por arte de magia en la potenciada PS4 Neo. El único problema es que deja de ser portátil pero a cambio podrás jugar con ella en 8K. O más...

■ **Hola Yen, acabo de pillarme una Raspberry Pi de las nuevas pero no sé cómo se le meten juegos y no me sale nada al encenderla.**
Yen: Estás de broma, ¿verdad? Aunque te veo un poco despistado y no suelo contestar preguntas de este tipo, contigo voy a hacer una excepción. Primero debes ir a la calle y gritar a pleno pulmón tres o cuatro veces "Raspberry Pi", hasta que se acerque alguien a preguntarte qué te pasa. Cuéntale tu problema y seguro que, de forma amable, te acompañará a un médico. Él FIJO tiene la solución a tu problema.

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

112

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Tomamos contacto con el regreso de Adam Jensen y su mundo "aumentado" con implantes... ¡y nos ha encantado!



STAR OCEAN: INTEGRITY AND FAITHLESSNESS

Tri-Ace firma una epopeya espacial que apunta a lo más alto del J-RPG gracias a sus grandes virtudes técnicas y jugables

AVANCES

112 Deus Ex Mankind Divided

114 Star Ocean Integrity and Faithlessness

116 Pro Evolution Soccer 2017

117 FIFA 17

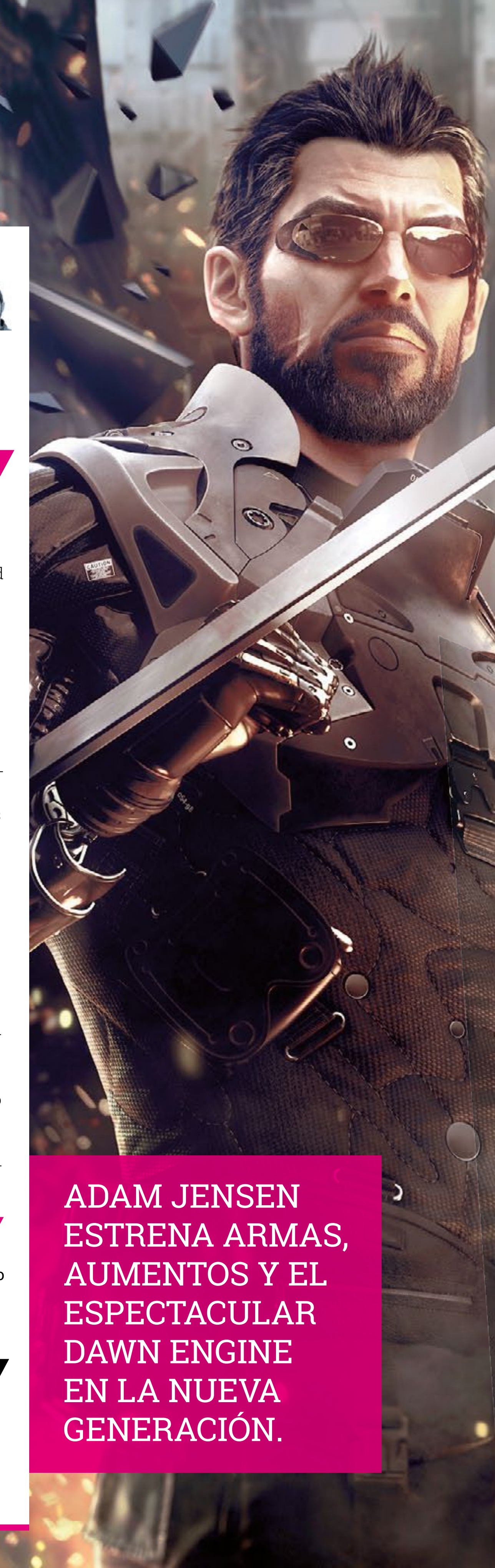


¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas



■ 28 DE AGOSTO ■ EIDOS MONTREAL ■ SHOOT'EM-UP / RPG

Deus Ex Mankind Divided

■ Por Lázaro Fernández
@MelonGasoil

CONTINÚA LA CRUZADA DE ADAM JENSEN

Dos años han pasado desde el suceso de los aumentados en Pancaya; Adam Jensen sigue buscando a los culpables y esquivando conspiraciones en busca de la verdad. Ahora, junto al Task Force 29 de la Interpol y, en secreto, aliado con los hackers Juggernaut Collective, pretende desmontar el Apartheid Mecánico que ha divido a la sociedad.

Así arranca *Mankind Divided*, la secuela de *Human Revolution* que, con un corte continuista, debuta en PS4 y Xbox One, cinco años después del anterior. Y decimos continuista porque es imposible modificar el original desarrollo del primero sin perder la esencia de *Deus Ex*: shooter en primera persona, RPG y sigilo se daban la mano en la creación de Eidos Montreal, en una armonía que nadie había alcanzado antes. Lógicamente, no faltarán las novedades y las mejoras, sobre todo apoyadas en el nuevo hardware y gracias al motor gráfico Dawn (una modificación del Glacier 2 utilizado en *Hitman Absolution*): los escenarios serán mayores, más verticales y repletos de personajes con los que interactuar, con un altísimo nivel detalle hasta en los aspectos más minúsculos. Y, por supuesto, no faltarán las novedades en el arsenal y los aumentos de Adam Jensen. En *DEMD* podremos modificar cada una de las armas de Jensen con diversos componentes encontrados durante la aventura y, entre sus aumentos, encontraremos los sables cerámicos Nano Blade, la protección Nano Shield y una especie de tasers ocultos en los nudillos que nos ayudarán a completar los niveles sin resultar letal a nuestros enemigos. Esto último será una opción: podremos completar todos los niveles acabando con todo bicho viviente o de forma sigilosa, pasando inadvertidos hasta para el jefe final de fase. En *DEMD* se han aumentado las posibilidades de ramificar cada nivel, según nuestras decisiones "sobre el terreno" y en ciertos diálogos. Así, tendremos acceso a nuevas zonas, ítems o misiones secundarias.

Nuevo modo Breach

Experimentando con las tremendas posibilidades de los nuevos aumentos, los desarrolladores llegaron a la conclusión de que querían un mundo en el que dar rienda suelta a su imaginación con, por ejemplo, doble y triple salto. El modo Breach es un modo extra, una especie de Arcade compuesto por decenas de pequeños niveles, en los que la estrategia y el equipo y aumentos adecuados nos darán la victoria en el menor tiempo posible. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Evoluciona cada uno de los apartados de *Human Revolution* y añade el modo Breach y nuevos elementos visuales y jugables. Impecable técnicamente.

ADAM JENSEN ESTRENA ARMAS, AUMENTOS Y EL ESPECTACULAR DAWN ENGINE EN LA NUEVA GENERACIÓN.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

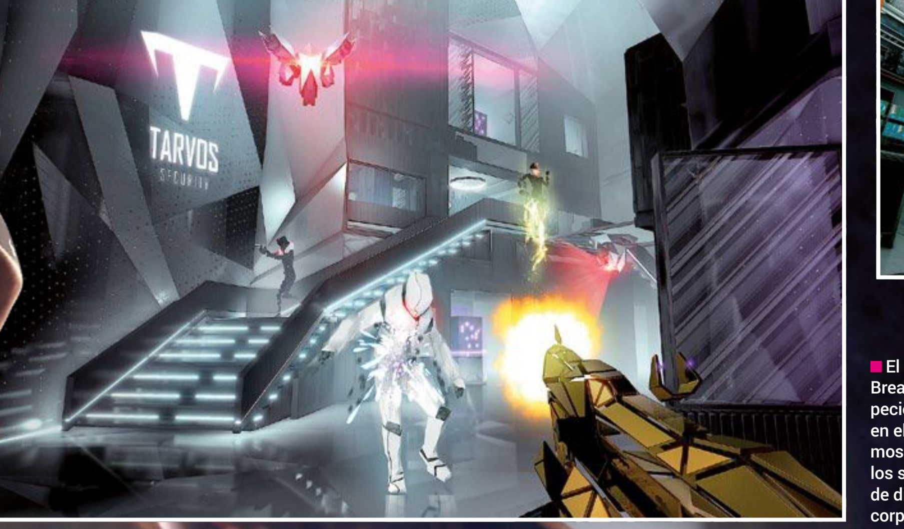
WEB ROSSIH_07
"Por lo demás, creo que con la evolución que se menciona en el avance y las novedades, estará entre los grandes de esta generación."

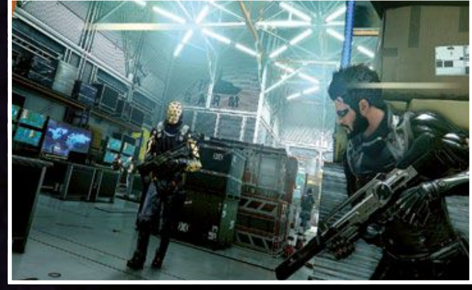
WEB Peke y Pekes
"Este va a caer, tarde o temprano caerá. Sólo con que sea la mitad de lo que se espera, me vale."

WEB Terranigma7
"No está levantando mucho hype... ¡con lo bueno que fue el anterior! Espero que esté a la altura."

■ Las nuevas Nano Blade podrán utilizarse cuerpo a cuerpo o lanzarlas a los enemigos o al entorno, ya que además son explosivas.

■ Si lo deseamos, podremos completar todos los niveles del juego, incluyendo a los jefes, haciendo uso del sigilo.





■ El nuevo modo Breach es una especie de Arcade en el que tendremos que hackear los servidores de diferentes corporaciones.



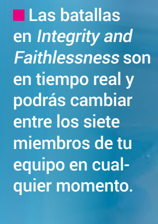
LAS CLAVES

1 DAWN ENGINE. El nuevo motor gráfico basado en Glacier 2 añade profundidad a los niveles, más personajes NPC y un nivel de detalle espectacular en todos los elementos que pueblan los escenarios.

2 AUMENTOS. Desde el inicio, Jensen contará con nuevos aumentos como las Nano Blade cerámicas, la protección Nano Shield y los tasers que puede lanzar desde sus puños y que no son letales.

3 MODO BREACH. Complementando el modo historia encontraremos una especie de modo Arcade en el que tendremos que superar varias decenas de pequeños niveles con el objetivo de Hackear sus ordenadores.





Las batallas en *Integrity and Faithlessness* son en tiempo real y podrás cambiar entre los siete miembros de tu equipo en cualquier momento.





1 DE JULIO ■ SQUARE ENIX ■ ROL DE ACCIÓN



Star Ocean
Integrity and Faithlessness

Por **Lázaro Fernández**
@MelonGasoil

LA SAGA DE ROL DE ACCIÓN DE TRI-ACE POR FIN LLEGA A PS4

Cuando el principal productor de la saga abandonó Tri-Ace tras la cuarta entrega de *Star Ocean*, parecía el fin de la conocida saga de Action RPG; pero nada más lejos de la realidad. Un nuevo productor, presente en el desarrollo de todas las entregas, ha tomado el testigo y, por lo jugado, ha recuperado el espíritu de los *Star Ocean* clásicos para llevar una de las mejores entregas a la nueva generación.

La quinta entrega del título de Tri-Ace nos trasladará a Faykreed, un planeta a 6000 años luz de la Tierra, donde una extraña joven, surgida de los restos de una nave derribada, pondrá en aprietos a la Federación Pangaláctica. El argumento del juego nos situará entre la segunda y la tercera entrega de *Star Ocean* y la calidad de su argumento y desarrollo recordará lo mejor de los inicios de la saga. La cosa no podía empezar mejor...

Estreno de la saga en PS4

Aunque *Integrity and Faithlessness* se estrenó en PS3 y PS4 de forma simultánea en Japón (a occidente solo llegará la versión de nueva generación), podemos asegurar que la calidad no ha mermado por ser un título aparecido en dos generaciones: a falta de ver títulos de la talla de *Final Fantasy XV*, *Star Ocean* es uno de los RPGs para PS4 con mejor apartado técnico. Junto a unos gráficos más que notables, *Integrity and Faithlessness* incluye todos los elementos característicos de la saga de Tri-Ace: batallas en tiempo real, cambio de personajes durante los duelos (ahora el equipo podrá ser de hasta 7 personajes), sistema de creación de objetos y giros argumentales dependiendo del personaje elegido en cada momento (Private Actions). Como curiosidad, destacamos a Akiman, diseñador de personajes de *Street Fighter II*, como artífice de los diseños de los personajes de esta entrega de *Star Ocean*, que estará en las tiendas el día 1 de julio en dos diferentes versiones: normal y coleccionista. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

El género RPG empieza a coger fuerza en PlayStation 4 con títulos como *Star Ocean: Integrity and Faithlessness*: acción, buenos gráficos y las señas de identidad de la saga.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Benjiro
"Me encanta como se ven los modelados de los personajes. Ya SO4 me pareció un juego sorprendente gráficamente, me gustó mucho en ese aspecto. Este tiene toda la pinta de hacer lo mismo."

WEB Tyron1
"El último Star Ocean que jugué fue 'Til the end of time pero este tiene una una pinta increible."

WEB YitanIX
"Una verdadera lastima que no llegue traducido al castellano. El juego pinta increible y lo tenía en mi lista para comprarlo muy pronto porque no podía esperar más a tenerlo."

LAS CLAVES

1 **ROL DE ACCIÓN.** *Integrity and Faithlessness* hereda el sistema de batallas en tiempo real de anteriores *SO*. Hasta siete personajes pueden formar parte de tu equipo y podrás cambiar entre todos ellos a voluntad.

2 **MOTOR GRÁFICO.** Fue diseñado conjuntamente para PS3 y PS4, y aun así, el apartado gráfico resulta de lo más vistoso; el género da sus primeros grandes pasos en la nueva generación.

3 **DISEÑO.** Akira Yasuda, más conocido como Akiman, diseñador de los míticos luchadores de *Street Fighter II*, ha creado cada uno de los personajes de *Star Ocean: Integrity and Fiathlessness*.

TIENE LO MEJOR DE ANTERIORES ENTREGAS Y UN MOTOR GRÁFICO A LA ALTURA DE LA "NUEVA GENERACIÓN"





Las diferentes características de cada personaje modificarán tanto el desenlace de cada batalla como el propio argumento, que girará en torno al personaje elegido.



El aspecto de los escenarios del juego es así de genial. Aunque ha sido diseñado con el hardware de PS3 y PS4 en mente, su apartado técnico es de lo mejor del género.



LAS CLAVES

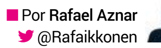
1 **CONTROLAR LA REALIDAD.** Tras recuperar el tino con las dos entregas previas, el PES Team ha optado por ir a lo seguro y centrarse en hacer sólo pequeños retoques jugables.

2 **IA ADAPTABLE.** El equipo rival se fijará en nuestra forma de jugar y se adaptará a ella, por ejemplo, haciendo dobles defensas si siempre le pasamos al mismo.

3 **FOX ENGINE.** El apartado visual presentará mejoras en iluminación, animaciones de los jugadores, detalle de los rostros, estadios, público en la grada...

■ DEPORTIVO ■ KONAMI ■ SEPTIEMBRE

PES 2017




■ Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen

RETOQUES PARA CONSOLIDAR EL "TIKI-TAKA"

Tras casi una década de sinsabores, la temporada pasada se produjo, al fin, la resurrección de *Pro Evolution Soccer*. El salto a PS4 y Xbox One le ha sentado de maravilla al PES Team, que, una vez consolidada una buena base técnica y jugable, va a centrarse en pulirla para aspirar al Balón de Oro.

Hace unas semanas, Konami presentó *PES 2016* en Milán, y pudimos conocer sus primeras novedades y probar una demo que nos dejó un excelente sabor de boca. El año pasado, la fórmula estaba ya más que engrasada, así que el estudio ha decidido seguir la máxima de no tocar lo que ya funciona, y lo cierto es que la jugabilidad es digna de la Liga de Campeones, torneo que Konami sigue teniendo en rigurosa exclusiva.

Manteniendo el bloque

La novedad más destacada, sin duda, será la mejoría de los porteros, que "cantaban" a base de bien el año pasado. Además, el PES Team ha prometido que no se volverá a repetir la tardanza de varios meses para actualizar las plantillas. Todas estarán en orden el día en que el juego se ponga a la venta y, además, habrá actualizaciones semanales.

El ritmo de juego es un poco más pausado, con rebotes más realistas, pero tanto los controles como los pases se han ajustado y, por ejemplo, resulta más difícil cogerle la espalda a la defensa con entregas al hueco. Nos han gustado, en especial, las disputas aéreas, así como la facilidad para tirar las faltas.

El PES Team lleva cuatro años usando el Fox Engine, y eso se traducirá en modelos más logrados, en más detalles y en un mayor número de estadios. En cuanto a los modos, no habrá grandes novedades, pero sí pequeños cambios en la Liga Master y en MyClub. Además, los usuarios de PS4 podrán compartir sus equipos editados vía USB. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Jugablemente, mantiene la excelente forma de la temporada pasada, aunque se echan en falta modos innovadores.



■ Los controles se han mejorado para que dependan de la calidad del jugador, la postura al recibir y la física del balón.



■ Podremos cambiar la mentalidad del equipo con la cruceta, y los porteros serán mucho más hábiles que el año pasado.

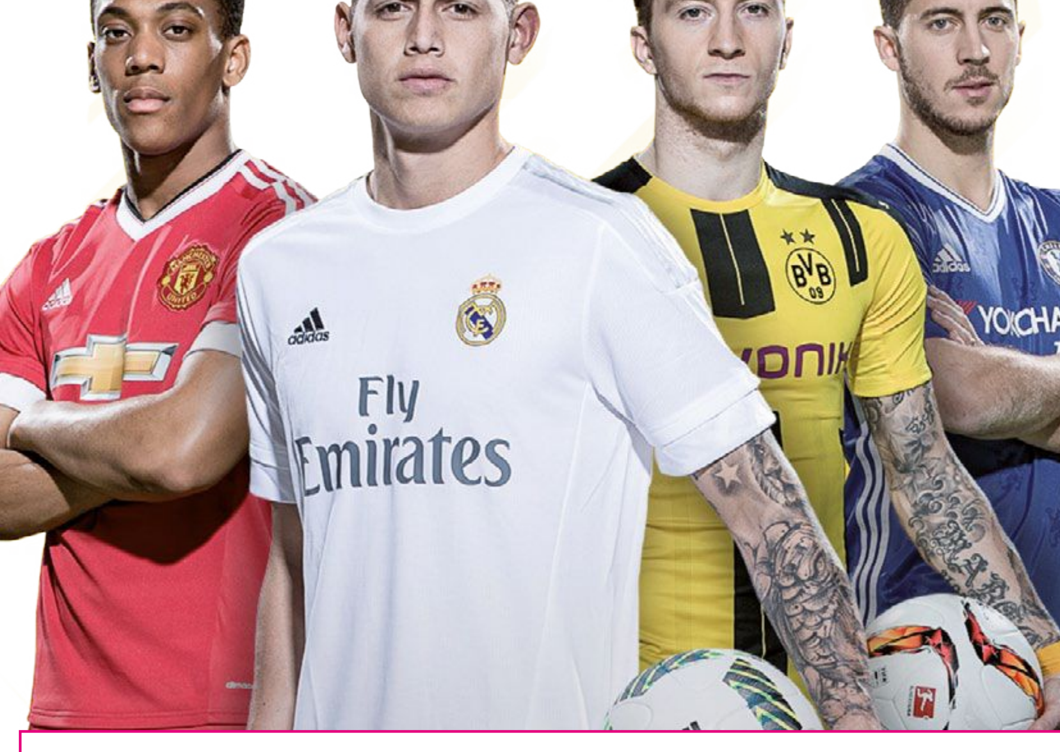


■ En los córners, podremos usar tácticas como la del "tren", así como decidir si los marcajes son zonales o individuales.



RESERVA TU JUEGO y llévate un DLC que desbloquea 5 equipaciones FUT, un jugador cedido de manera tempo- y 5 fichas FUT Draft
*Promoción limitada a 5.000 unidades





LAS CLAVES

1 **NUEVO MOTOR.** EA Sports ha adoptado la tecnología de Frostbite y ha colaborado estrechamente con DICE, el estudio responsable, para explotarla.

2 **EL CAMINO.** Habrá un modo carrera cinematográfico, en el que viviremos la vida de un recién llegado a la Premier League. Bioware ha colaborado en la historia y la toma de decisiones.

3 **LIGA BBVA.** EA Sports se ha vuelto a hacer con la exclusiva de la liga española, como ya sucedía hace unos años, por lo que *PES* no podrá incluirla.

DEPORTIVO ■ ELECTRONIC ARTS ■ 29 DE SEPTIEMBRE

FIFA 17

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



FICHAJES GALÁCTICOS PARA ILUSIONAR

Aunque nunca ha dejado de jugar bien, *FIFA* se había dormido en los laureles en las últimas temporadas, al no incluir novedades sustanciales en ninguna de las tres últimas entregas, las lanzadas ya en PS4 y One. Por suerte, este año eso va a cambiar.

EA Sports, que ha visto cómo *PES* se le volvía a subir a las barbas, ha planteado una revolución en todas las líneas, a saber: tecnología, modos y jugabilidad. Para empezar, sólo tres años después de estrenar el motor Ignite, se ha decidido sustituirlo por Frostbite, el estándar que usan todos los estudios de EA. Gracias a él, la iluminación, los rostros y las animaciones de los futbolistas serán mucho más verídicos. La facilidad para trabajar con él ha ayudado también a que se hayan recreado vestuarios, túneles de acceso al campo y otros escenarios.

Siguiendo el ejemplo de *NBA 2K*

El Frostbite es también el sustento del nuevo modo El Camino. Al estilo de la saga *NBA 2K*, será una especie de modo Historia en el que, además de jugar y progresar, se nos contará la vida de un jugador de la liga inglesa, con un sistema de toma de decisiones que influirá en los acontecimientos. Para acompañarlo y darle empaque, se ha recreado incluso a los veinte entrenadores de la Premier, como Mourinho o Guardiola.

La jugabilidad seguirá la línea de los últimos años, pero se han introducido cambios en cuatro grandes campos: la IA, el juego físico, los movimientos de ataque y las jugadas a balón parado. Llaman la atención estas últimas, que han dado un cambio gigantesco respecto al pasado. Para certificar el punto de inflexión, por primera vez desde *FIFA 12*, Messi no será la portada, sino que la compartirán cuatro futbolistas: Martial, James Rodríguez, Reus y Hazard.

PRIMERA IMPRESIÓN

***FIFA* se había tomado con mucha calma el salto a PS4 y Xbox One, pero la cuarta entrega de la saga en esas plataformas va a marcar una revolución futbolística.**


La iluminación siempre ha sido uno de los puntos fuertes de la saga, y el motor Frostbite la potenciará aún más.


El protagonista de El Camino será Alex Hunter, un joven del que veremos su vida más allá de los terrenos de juego.


Las jugadas a balón parado se han rehecho por completo, y eso incluye córners, penaltis, faltas y saques de banda.

CONSOLA

Nvidia Shield TV

El mejor Android TV con el que puedas soñar

■ **COMPAÑÍA** Nvidia ■ **PLATAFORMA** Android TV
■ **PRECIO desde 199 €** ■ **WEB** *https://shield.nvidia.es/*

■ Ranura para microSD (de hasta 128 GB), microUSB, dos puertos USB 3.0 (para teclado, ratón o discos duros), puerto ethernet, HDMI...



El sistema operativo de Google sigue ampliando sus horizontes, y ni siquiera los televisores se escapan de sus planes. Así nació Android TV, una versión de este SO adaptado a las teles que, en algunos casos, va integrado en el chasis de las pantallas y en otros, como éste, dan vida a "cajas" externas que se conectan por HDMI. Pero, en ambos casos, no dudamos al decir que NVIDIA Shield TV es el mejor Android TV que existe hoy por hoy.

Por 199€ (100 más si lleva disco duro de 500 GB) esta cajita de 21 x 13 x 2,5 cm con pad incluido (que cuenta con micro para realizar búsquedas por voz) convierte tu tele en un centro de ocio todoterreno, mitad Android, mitad máquina de juegos. La parte "Android" te permitirá acceder a un montón de aplicaciones como Youtube o PLEX y otras apps para disfrutar de pelis, fotos y música (no están todas las del Play Store, solo las adaptadas a TV... aunque se puede instalar un launcher para instalar de todo). Y disfrutarás como nunca, porque gracias a lo que hay en sus "tripas" (3 GB de RAM, procesador Tegra X1...) disfrutarás de Netflix, Youtube y otros servicios de streaming en 4K, siempre y cuando tu pantalla y tu conexión a Internet lo permitan. También hay juegos adaptados a Shield TV, desde juegos "Android" a títulos como *RE5*, *Half Life 2*, *MGS Rising Revengeance* y más.

La mano de NVIDIA se nota en los extras que incorpora, como la función Share (que permite grabar en segundo plano lo que pasa en pantalla para compartirlo en Twitch y otras redes, además de poder conectar una webcam y acoplar nuestra imagen). También podemos hacer streaming del PC a Shield TV (para disfrutar de los juegos de PC en la TV, con ratón y teclado) o acceder al servicio GeForce Now de streaming de juegos. El resultado es un completo entorno de ocio, muy orientado al streaming. ■

VALORACIÓN **Una potente alternativa que nos permitirá hacer de todo, desde ver Netflix a 4K a jugar en la tele con nuestros juegos de PC, ver pelis HD y mucho más.**

ALTERNATIVAS

Dispositivos Android, con opción de conectarse a la tele hay unos cuantos, incluidos los antecesores de la serie Shield de Nvidia...



SHIELD PORTABLE
■ **PRECIO** Desde 400 €



SHIELD TABLET
■ **PRECIO** Desde 199 €



M.O.J.O.
■ **PRECIO** Desde 85 €



AURICULARES

Headset PX-M45

Gran sonido a gran precio... y sin ataduras

■ **COMPAÑÍA** Indeca Business ■ **PLATAFORMA** PS4, One, PC, PS3 y Xbox 360
■ **PRECIO** 69,99 € ■ **WEB** *www.indecabusiness.com*

Si comparamos esta generación con la anterior en materia de auriculares, parece que hay menos variedad, quizá por las opciones que permiten las nuevas máquinas (como conectar unos cascos al mando). Pero aún sigue habiendo hueco para otras soluciones, como ésta, que destaca por ser inalámbrica y compatible con muchos sistemas (incluye el cableado necesario), ofrecer una sobresaliente calidad de sonido y contar con un PVP realmente competitivo.

Por esta razón, si tienes PS4 o One y, además, una PS3, Xbox 360 o PC -o todas ellas-, podrás utilizar los PX-M45 sin problemas y de forma cómoda. Su configuración es muy simple: en la caja, aparte del headset, viene un receptor. Conéctalo a la consola/PC con los cables óptico y USB (incluidos), ajusta las opciones en la consola como indica el manual... et voila. Ya solo te quedará pulsar el botón de power en el headset y listo (si falla, tiene un botón de emparejamiento). El propio headset cuenta con controles de volumen independientes para el chat y el sonido del juego, puerto microUSB para carga (tiene una autonomía de 10 horas). Son muy ligeros, aunque su micro extraíble es lo más flojo (es flexible, pero no tiende a quedarse siempre en la mejor posición). ■

VALORACIÓN Una de las mejores y más económicas propuestas inalámbricas para jugar casi con cualquiera de tus consolas. Suenan de muerte.



■ Son ligeros, cuentan con una autonomía de 10 horas, controles integrados...



MÓVIL

Energy Phone Pro 4G

Acabado Premium para un gran gama media

■ **COMPAÑÍA** Energy Sistem ■ **PLATAFORMA** Android ■ **PRECIO desde** 199 € ■ **WEB** *https://store.energysistem.com*

Si por algo han destacado los smartphones de esta marca ha sido por lanzar buenos terminales a precios ajustados. Con Pro 4G dan otro paso adelante, cuidando más que nunca diseño y rendimiento, pero sin olvidar el precio competitivo. Así, el resultado ha sido un ligero y fino terminal "unibody" (de una única pieza, no se puede extraer la batería), rematado con superficies del resistente cristal Corning Gorilla Glass 3 y laterales y botones metálicos (el LED de notificación está en el botón Power), que le dan un acabado muy superior frente a otros modelos de la casa. Y no solo eso, su pantalla AMOLED de 5" deja unos ángulos de visión, color, contraste y visibilidad a la luz del día que ya quisieran otros modelos para sí. A un nivel similar están las cámaras, posterior de 13 Mpx y frontal de 5 Mpx, que rinden muy bien con buenas condiciones de luz.

Este Pro 4G ha llegado a las tiendas en dos versiones, Navy (199 €) y Pearl (229 €), o negro y blanco. Aunque ambos montan el potente procesador Snapdragon 616, la diferencia reside en que el segundo cuenta con 3 GB de RAM y 32 GB de almacenamiento frente a los 2 y 16 GB del primero. Lo lógico sería ir a por el modelo Pearl, aunque con ambos podrás mover con soltura las apps más exigentes. Como decimos, un gran terminal que esta vez sí ha cuidado, y mucho, los detalles, marcando el camino a seguir. ■

VALORACIÓN Su diseño y acabados "premium" recuerdan al iPhone 5, pero con mejor pantalla, rendimiento... y precio.

ORDENADOR

Predator G6-710

Cuando potencia y diseño se dan la mano

■ **COMPAÑÍA** Acer ■ **PLATAFORMA** Windows 10
■ **PRECIO desde 1999 €** ■ **WEB** *www.acer.com*



■ El diseño del G6 es agresivo, pero no muy estridente. Tiene detalles curiosos, como el reposa auriculares.

Los principales fabricantes de ordenadores siguen apostando, y muy fuerte, por tener su propia marca "gaming" reconocible. Predator es el nombre de la línea de equipos "gaming" de Acer, un paraguas bajo el que han salido portátiles, monitores, tabletas y torres como esta G6. Un equipo que sigue la línea de los anteriores productos de la marca, con agresivas y angulosas formas y leds de color rojo, que en esta ocasión añade unas cuantas buenas ideas y un diseño que, por suerte, huye de ciertos estéticos propiciados por la etiqueta "gaming".

Si empezamos por el exterior, esta torre cuenta con un frontal que ya despunta por algunas ideas. El botón Turbo de la parte superior activa el "overclock" del procesador (se fuerza a que trabaje por "encima" de sus posibilidades), sin necesidad de reiniciar el equipo. Si seguimos bajando, encontramos 3 compartimentos: el primero oculta el lector de DVD, el segundo una bahía para cambiar un disco duro "en caliente" (sin tener que apagar el equipo), mientras que el tercero aloja dos puertos USB 3.0, lector de tajetas SD y los conectores de auricular y micrófono. Y, justo debajo, podemos extraer una pequeña pieza de plástico para que reposen nuestros auriculares.

Si pasamos a su interior, en todos los modelos de Predator G6 encontramos un procesador i7 de última generación y un disco duro de 1 Tera de almacenamiento. A partir de ahí, el resto de componentes varían según el modelo G6. Por regla general, el mínimo de RAM suelen ser 16 GB de RAM DDR4 (aunque hay configuraciones con hasta 64 GB, que es una barbaridad). Con las tarjetas gráficas pasa lo mismo: es posible encontrar desde una modesta GeForce GTX 960 con 2 GB de RAM dedicada, a una GTX 980 (a partir de agosto también montarán las nuevas GTX 1080). Con estas últimas es posible disfrutar de los lanzamientos más recientes a 4K e incluso de la realidad virtual (de hecho, a partir de una GTX 970 son equipos VR Ready). Todas las configuraciones traen de serie Windows 10 y un sistema de ventilación, conocido como Ice Tunnel, que gracias a sus múltiples entradas de aire, logra expulsar con eficiencia el aire caliente que se genera en el interior de la torre. ■

VALORACIÓN Una torre que aúna rendimiento, sobre todo cuando monta el tope gama de tarjeta gráfica y una buena cantidad de RAM, con un diseño sin estridencias.

ALTERNATIVAS

Dentro de las torres gaming hay equipos compactos, otros que apuestan por un diseño futurista, o que rompen con todo lo anterior. He aquí algunos...



ASUS ROG G20
■ **PRECIO** Desde 729 €



ALIENWARE AREA 51
■ **PRECIO** Desde 2000 €



MSI VORTEX G65
■ **PRECIO** Desde 2700 €

ALTAVOCES

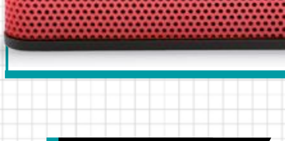
Energy Music Box B2 Bluetooth

20 € te separan del audio inalámbrico

COMPAÑÍA Energy Sistem **PLATAFORMA** IOs y Android **PRECIO** 19,99 € **WEB** *www.energysistem.com*

Si utilizas tu móvil para escuchar música, sabrás que existen un montón de altavoces bluetooth para reproducirla sin cables. Dentro de la "gama baja" de altavoces que cuestan 20 €, este Box B2 es una gran opción. Disponible en tres colores , destaca por sus compactas dimensiones (14,3 x 5,7 x 3 cm), así como por su ligero peso, de apenas 200 gr. En su parte superior cuenta con los botones necesarios para controlar el volumen, pasar de canción o incluso aceptar llamadas, a las que podremos atender gracias al micrófono integrado. Pero lo realmente importante es su sonido, nítido, limpio y potente gracias a sus 6W RMS de salida, así como su la autonomía de su batería (de diez horas, tras una carga de dos). Quizá no ensalce demasiado los graves, pero para no contar con subwoofer dedicado...

VALORACIÓN **Carece de los graves de un sistema de 200 €, pero no impida que suenen de lujo para su tamaño.**





AUDIO

BT-W2 USB Transceiver

Usa tus cascos BT en PS4

COMPAÑÍA Creative **PLATAFORMA** PS4, PC y Mac **PRECIO** 39,99 € **WEB** *http://es.creative.com/*

Si tienes un auricular Bluetooth, te alegrará saber que lo puedes utilizar con PS4 gracias a este pequeño transceptor USB, que se encarga de gestionar tanto el audio del juego como del chat para transmitirlo directamente a tu heaset bluetooth. Es compatible con el estandar SBC y los códecs de baja latencia APTX, que aseguran un audio de calidad y, lo más importante, sin retardos ni interrupciones en su viaje de la consola al auricular. Un gran accesorio pensado para aquellos que quieran utilizar su headset BT también a la hora de jugar con PS4.

VALORACIÓN Funciona de lujo y es una buena alternativa frente a comprar un headset.

VOLANTE

TMX FORCE FEEDBACK

Un T150, pero compatible para Xbox One y PC

COMPAÑÍA Thrustmaster **PLATAFORMA** Xbox One y PC **PRECIO** 199 € **WEB** *www.thrustmaster.com*



En diciembre de 2015, Thrustmaster lanzó el T150, un volante de gama media compatible con PS4 y PS3 que, por 199 €, dejaba unos acabados y unas sensaciones que justificaban el desembolso para disfrutar, a lo grande, de los simuladores de velocidad. Pues bien, este TMX es, a grandes rasgos, la versión de ese volante para Xbox One y PC, con algunas pequeñas diferencias. Así, las asideras de goma aquí son negras y la rotación del volante no pasa de los 900º (frente a los 1080º del T150). Pero en el resto, desde la disposición de los botones a las robustas manetas metálicas para cambiar de marcha o los variados matices que deja el motor de force feedback (desde conducir por diferentes superficies a los choques), todo sigue siendo tan bueno como en la anterior versión. Eso sí, los pedales siguen siendo muy livianos y se mueven con facilidad y, mientras que el soporte en Xbox One es total, en PC depende del título/editor.

VALORACIÓN **Un gran volante "de gama media", que destaca por su motor Force Feedback y el acabado. Solo "falla" la pedalera, que se mueve con facilidad.**

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes.



Tortugas Ninja de Bandai

Cuatro maravillas de la serie S.H. Figuarts Tamashi.

De cuello para abajo, este cuarteto de figuras no se diferencia demasiado de las que lanzó Giochi Preziosi hace unos años. La gran diferencia radica en la expresividad de los rostros (más cercanos a la serie de animación de los años 80) y la incorporación de cabezas y manos extra en cada figura. Son caras, pero con esas caritas no se les puede negar nada.

PVP desde 89,90€

A LA VENTA EN ***www.vistoenpantalla.com***

Super Mario Bros. Monopoly

Lo siento Mario, pero tu princesa está en otro hotel.

Cuando creíamos haber visto todas las versiones imaginables del Monopoly, Think Geek nos sorprende con una edición coleccionista inspirada en *Super Mario Bros.* Puede que no afecte demasiado a la mecánica original del juego de mesa, pero desde luego pocos van a poder resistirse ante ese dinero personalizado y las fichas de jugadores con look "ochobitero".

PVP desde 39,93€

A LA VENTA EN ***www.thinkgeek.com***

Funko Pop! de Cristal Oscuro

Casi tan bonitos como las marionetas de Jim Henson.

La factoría Funko sigue escarbando a conciencia en la cultura pop en busca de nuevas licencias para su descomunal ejército de muñecos cabezones. Los más recientes en sumarse a esta lista han sido los personajes de "Cristal Oscuro", la inolvidable película que dirigió Jim Henson y Frank Oz en 1982. Hasta los Skeksis son una verdadera monada.

PVP desde 13,04€

A LA VENTA EN ***www.funkotown.es***

Figura de Mikasa Ackerman

La taciturna heroína de Ataque a los Titanes.

Con semejante precio y acabado esta figura no podría provenir de otro fabricante que no fuera Medicom (salvo, quizás, Hot Toys). La compañía japonesa nos tienta con esta figura de 30cm de la línea RAH, vestida con ropa "de verdad" y que se acompaña de una segunda expresión facial y un buen número de armas accesorios.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

Estatua de Geralt de Rivia

Bonita y sorprendentemente económica.

Disponible desde finales de julio, esta creación de Dark Horse tiene un precio muy atractivo teniendo en cuenta su gran acabado y la popularidad de la licencia *The Witcher*. Tiene un tamaño aproximado de 20 cm y está fabricada en PVC. Lástima que no ofrezca ningún tipo de articulación, pero su pose no puede ser más molona.

A LA VENTA EN *www.omegacenter.es*

Camiseta Pandora Psychos

Para lucir bíceps y fanatismo hacia *Borderlands 2*.

Esta camiseta sin mangas, ideal para jugar al baloncesto, rinde homenaje a la segunda entrega de *Borderlands* (aunque solo los fans de la franquicia de Take Two sabrán apreciar el guiño al juego). Solo está disponible en un color (negro, con detalles en naranja), pero podréis elegir entre seis tallas distintas. Desde la S hasta la 3XL.

A LA VENTA EN *www.insertcoinclothing.com*

EL BLOG DEL CÓMIC AMERICANO



Por Jesús Delgado
@JD_Scriptor



El origen de Teenage Mutant Ninja Turtles

Aunque tras treinta años de vida, se han consagrado como un producto dirigido al público infantil, gracias a las series de televisión y las figuras de acción, las Tortugas Ninja originalmente distaban mucho de ser esos simpáticos personajes con los que varias generaciones han crecido.

Kevin Eastman y Peter Laird las crearon en 1984 bajo el sello de Mirage Studios, presentándolas en un cómic autoeditado que se tituló Teenage Mutant Ninja Turtles (Tortugas Ninja Mutantes Adolescentes). Este tebeo, cuidado, era muy distinto a los presupuestos que hoy damos por sentados, iniciándose, de hecho, como una parodia del Daredevil de Frank Miller.

En primer lugar, las cuatro tortugas vestían el mismo color rojo en sus cintas, siendo solo diferenciables por sus armas y por los diálogos que señalaban las características personalidades de cada uno, las cuales se desarrollarían más y más. Por otro lado, Shredder, el villano más conocido, solo sería una suerte de convidado de piedra en la historia. Además, el público al que estaba dirigido era más adulto, lo que permitió elementos narrativos como violencia explícita o giros argumentales poco convencionales, algo que, por otro lado, una gran editorial jamás habría permitido.

Ahora bien, a pesar de convertirse en un título de culto que dio lugar a distintas reinvenciones en las tres décadas siguientes, fue la serie de TV de 1987, que duró hasta 1996, la que las convirtió en estrellas. Esta serie clásica fue una fuente inagotable de merchandise. Además de los juguetes y cuentos, lo que muchos recordarán con más fervor son sus beat 'em up. Más concretamente el arcade de Konami y los juegos de SNES y Megadrive, a los que una generación entera jugamos, machacando botones, al grito de ¡Cowabunga! ■

MÚSICA

BSO ANIMA GATE OF MEMORIES

Damián Sánchez, director de audio y compositor de Sonotrigger es el responsable de la deliciosa banda sonora de *Anima: Gate of Memories*, un indie español con hechuras de triple A. 70 minutos de música dividida en 25 cortes que disfrutarás de principio a fin.

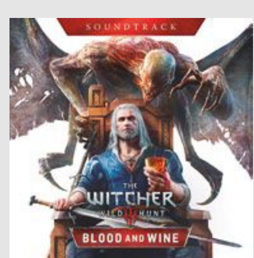
PRECIO 8,99 € **EN** *sonotrigger.bandcamp.com*



BSO THE WITCHER III: BLOOD & WINE

Marcin Przybylowicz, Mikokai Stroinski y Piotr Musial firman la banda sonora de Blood and Wine, la segunda y última (o eso dicen) expansión de *The Witcher 3: Wild Hunt*. 25 cortes que mantienen el altísimo nivel de sus predecesores y te dejarán con ganas de más.

PRECIO 7,99 € **A LA VENTA EN** *iTunes*



Nendoroid Raiden de MGS 2

Nuestro rubio favorito, en versión superdeformed

Antes de convertirse en un ninja cibernético, Raiden las pasó realmente canutas en la segunda entrega de *MGS*. Esta figura Nendoroid está basada en aquellos lejanos tiempos, e incluye (además de la típica caja para camuflarse) el cuerpo desnudo de Raiden, para recrear el momento más chiflado de *Sons of Liberty*.

■ **A LA VENTA EN** *www.omegacenter.es*

PVP desde 54,99€

PVP desde 118,90€

PVP desde 64,95€



Deus Ex Mankind Divided Ed. Colec.

Figura, libro de arte, los extras de la Day One Edition y más...

Aún estáis a tiempo de reservar una de las ediciones coleccionistas más esperadas para este verano. Además del juego, incluye una steelbook de edición limitada, un libro de arte de 48 páginas creado por Titan Books, los DLC de la Day One Edition y como plato fuerte, una estatua de 23 cm de Adam Jensen.

■ **A LA VENTA EN** *www.xtralife.es*

PVP desde 129,95€

Peluches de Five Nights at Freddy's

Porque antes de dar miedo, estos bichos eran adorables.

Popularizada por provocar gritos de pánico a conocidos youtubers, la franquicia *Five Nights at Freddy's* nos presentó el lado grotesco de los animatronics infantiles. Estos peluches no dan tanto miedo y hasta dan ganas de abrazarlos. Puedes elegir entre dos modelos: Foxy y Freddy. Aunque... yo no dormiría con ellos.

■ **A LA VENTA EN** *www.thinkgeek.com*

PVP desde 26,93€

PVP desde 52€

LIBROS

THE ART OF UNCHARTED 4

Dark Horse Books y Naughty Dog han colaborado juntas para sacar adelante este libro de 184 páginas en el que se recoge toda la gestación de la aventura final de Nathan Drake. Aquí encontrarás diseños y arte conceptual inédito hasta la fecha, acompañados de los comentarios de los creadores del juego y el departamento artístico.

■ **PRECIO** 39,99 € ■ **PUBLICADO POR** *Dark Horse Books*

VIDEOJUEGOS LA EXPLOSIÓN DIGITAL...

Rafael Rodríguez Prieto, profesor titular de Filosofía del Derecho y Política en la Universidad Pablo de Olavide ha sido el coordinador de este libro coral en el que varios autores analizan el papel del videojuego en campos como la cultura, la política e incluso la economía. Una obra profunda e interesante.

■ **PRECIO** 20 € ■ **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*

Figura Robocop de Herocross

Mitad metal, mitad plástico... todo policía

Atentos a la linea Hybrid de Herocross, porque se van a convertir en el sueño de cualquier mitómano del cine. Este mes os mostramos este espectacular Robocop de 14 cm, que despliega 20 puntos articulación y tiene acabados en metal y plástico. Incluye además un mecanismo para guardar la pistola en el muslo.

■ **A LA VENTA EN** *www.vistoenpantalla.com*

Anima: Gate of Memories Ed.Col

Edición coleccionista Made in Spain, como el juego.

Tras tres duros años de trabajo, los valencianos Anima Proyect lanzaron por fin su esperado Action RPG, inspirado el universo de libros y miniaturas creadas por el fundador del estudio, Carlos García. Esta edición, exclusiva de Game, incluye una figura, la banda sonora en CD y unas preciosas cartas del tarot.

■ **A LA VENTA EN** *www.game.es*

Sudadera Journey

No olvides que en el desierto refresca por las noches.

Insert Coin Clothing ha bautizado esta bonita sudadera con el nombre de Rythulian, y nos la ofrece en cinco tallas diferentes (desde M hasta 3XL), todas ellas en un mismo color: Traveler Red. El patrón amarillo de la parte inferior no esconde la fuente de inspiración de esta prenda: el inolvidable *Journey* de ThatGameCompany.

■ **A LA VENTA EN** *www.insertcoinclothing.com*

EL BLOG DEL MANGA Y ANIME



■ Por Thais Valdivia
@ThaisValdivia



Clásicos atemporales que nunca mueren

Durante los últimos años hemos sido testigos del regreso de sagas míticas tanto en el mundo del cómic como en el del cine. Por supuesto, el manganime también ha recibido con los brazos abiertos los nuevos proyectos y el regreso de series muy queridas por el gran público. Películas, especiales de TV, nuevos episodios y reboots son algunas de las obras que hemos recibido en todo este tiempo.

Uno de los ejemplos más sonados es el de Dragon Ball. En un primer momento vieron la luz dos películas de manera más o menos esporádica (Battle of Gods y Fukkatsu no F), pero tras su éxito, se decidió probar suerte con la serie de TV DB Super, alargando aún más si cabe la sombra de una historia que nunca pasará de moda. Otra de las franquicias míticas que han vuelto con un reboot bajo el brazo es el shōjo Sailor Moon. Bajo el título de Sailor Moon Crystal se pretende hacer un repaso por la obra original de Naoko Takeuchi con nueva animación (que deja mucho que desear hasta la tercera temporada, actualmente en emisión en Japón) y sin el temido relleno. La tercera serie que ha vuelto para alegría de muchos es Digimon, con Digimon Adventure tri. estamos viendo cómo han madurado nuestros queridos niños elegidos y, de paso, reviviendo nuestra infancia.

Tampoco olvidamos que, con la llegada del Blu-ray, se están lanzando en ese formato series hasta el momento difíciles de conseguir como, por ejemplo, Samurai Champloo y Paranoia Agent. Disfrutar de nuevo de grandes historias es más fácil que antes, y los nuevos aficionados las tienen más a tiro que nunca. ■

> SERIES CLÁSICAS, CONSIDERADAS COMO MÍTICAS, SE HAN HECHO HUECO ENTRE LAS NUEVAS PRODUCCIONES

LOS VENGADORES LA GUERRA KREE-SKRULL

Otro de esos "leñazos" Omnigold de Marvel que tanto nos chiflan, en este caso centrado en la mítica guerra entre los Kree y los Skrull. Pesos pesados de la Casa de las Ideas como Roy Thomas, Neal Adams, Barry Smith o Steve Englehart dejan testimonio de su maestría a lo largo de 640 páginas. Todo un festín para fans de la Marvel.

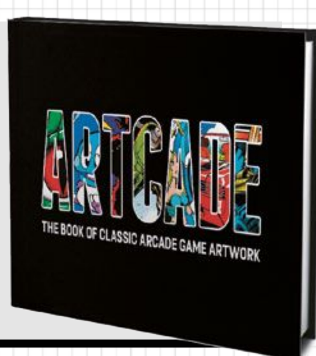
■ **PRECIO** 39,95 € ■ **PUBLICADO POR** *Panini Comics*



ARTCADE

Hasta ahora habíamos visto libros y revistas que recopilaban los flyers de las recreativas más legendarias...¿Pero quién se acordaba de las marquesinas que coronaban dichas máquinas? Por suerte, Bitmap Books se puso manos a la obra para editar este tesoro de 324 páginas repleto de obras de arte con formato apaisado. ¿Cuántas de ellas recuerdas?

■ **PRECIO** 31,53 € ■ **PUBLICADO POR** *Bitmap Books*



Ninja Turtles
Fuera de las sombras

■ **ESTRENO** 17 de junio ■ **GÉNERO** Acción / Ciencia-ficción ■ **DIRECTOR** Dave Green
■ **PROTAGONISTAS** Megan Fox, Will Arnett, Laura Linney, Tyler Perry y Stephen Amell

Entretenimiento veraniego puro y duro: Dave Green recoge el testigo de Jonathan Liebesman, pero tampoco reinventa la rueda: como sucedía con su predecesora, lo importante es el espectáculo y ver a nuestras protagonistas mutantes zampando pizza y haciendo piruetas para salvar a Nueva York y llevarse el aplauso de turno.

Sí que persiste en parte el mensaje positivo de que hay que abrazar a las minorías y éstas tienen que desembarazarse de su sentimiento de culpa; por lo demás, buscarle una lectura profunda es una verdadera pérdida de tiempo. Se trata de un pasatiempo ligero en el que los elementos narrativos se disponen de forma previsible.

Tenemos a Megan Fox luciendo palmito, a un malo malísimo a punto de terminar con la Tierra, a un científico endiosado que busca a toda costa cambiar el curso de la historia y a nuestras amigas redefinidas en su versión 2.0 para el público actual, un poco más macarras (y feas) de lo que las recordabas en su serie ochentera, pero bien diferenciadas por su carácter y sus contradicciones internas. En eso sí sabe acertar un guión por lo demás bastante plano, en el que la acción y el humor se van dando la mano. Los momentos escatológicos corren a cargo de Bebop y Rocksteady, dos personajes que en su traslación a la gran pantalla resultan de lo más simpáticos. ■

LO MEJOR
Repetimos la misma fórmula así que pocas sorpresas para el público que encontrará más de lo mismo, con unos FX eso sí, mejor integrados y más ambiciosos.

79

LO PEOR
Es muy infantil: conectará bien con el público joven y algún que otro nostálgico de la serie de animación de los 80, que recordará la sintonía en los créditos finales.



¡COWABUNGA! TOCA CONOCER A KRANG, BEBOP Y ROCKSTEADY EN UNA AVENTURA TREPIDANTE

Expediente Warren
El caso de Enfield

ESTRENO 17 de junio **GÉNERO** Terror **DIRECTOR** James Wan
PROTAGONISTAS Vera Farmiga, Patrick Wilson, Frances O'Connor y Madison Wolfe

Las versiones ficticias de los demonólogos Ed y Lorraine Warren, encarnados por unos magníficos Patrick Wilson y Vera Farmiga, viajan al norte de Londres para ayudar a una familia acosada por una presencia sobrenatural. La apuesta de partida es más ambiciosa, centrando la atención de nuevo en un caso real considerado como "el Amityville inglés". Wan consigue literalmente hacer saltar en la butaca al más escéptico: su pulso para elegir los encuadres, los tiros de cámara y el punto de vista del espectador, así como para procurarle la descarga eléctrica del terror en el momento preciso es encomiable, consiguiendo conectar emocionalmente con el palco de forma inmediata. Sabes que estás en sus manos. Además, consigue armonizar una mezcla heterogénea de humor, acción, misterio, terror y ¡hasta romanticismo! que es coherente y atractiva, aunque se le pase un poco de metraje. Nadie es perfecto...

LO MEJOR

James Wan es un genio que rueda marcando el ritmo de la respiración del espectador: la primera hora es perfecta; en el resto del metraje asume riesgos que no siempre salen bien.

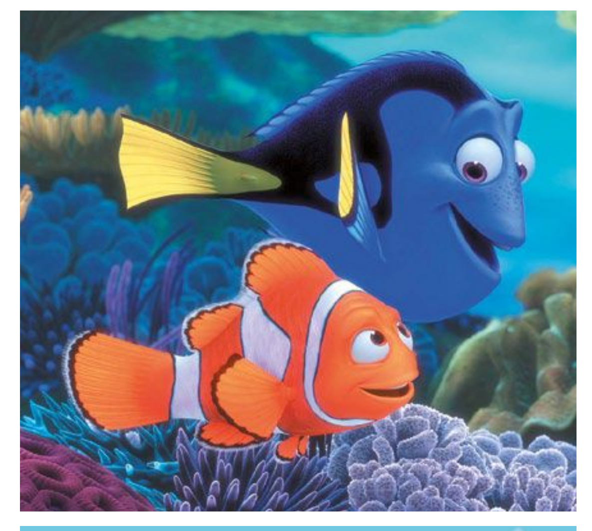
80

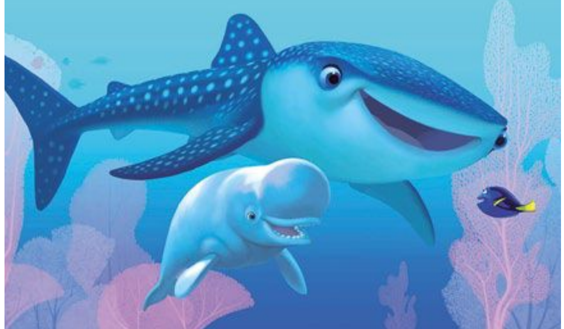
LO PEOR

Peca al introducir demasiados elementos: un recorte de media hora sería ideal para la fluidez de la trama, así como evitar el CGI para crear al hombre retorcido, que te saca de la historia.









Buscando a Dory

ESTRENO 22 de junio **GÉNERO** Animación **DIRECTOR** Andrew Stanton y Angus MacLane
REPARTO VOCAL Anabel Alonso, José Luis Gil y Javier Gurruchaga

Enamorarse de Dory es inevitable: nos robó el corazón en Buscando a Nemo y la secuela, en la que es la protagonista, le hace justicia mostrándola desde que es un pequeño pececillo azul que se enfrenta a sus problemas de memoria. En el subtexto hay ideas positivas como la aceptación de las peculiaridades de cada cual, la idea de pertenencia al grupo con independencia de los vínculos familiares y la necesidad de salir de la zona de confort para poder avanzar y alcanzar logros que derivan en el disfrute de la libertad.

Por otra parte, tenemos un claro mensaje ecologista en segundo plano, que nos enfrenta a la cruda realidad: el ser humano se está cargando el planeta. Pero eso no monopoliza la trama ni empaña la belleza de la película, que además incorpora a un montón de nuevos personajes entre los que destaca el pulpo Hank, (¿Buscando a Hank podría aparecer entre los planes de Pixar? No lo veo descabellado...). Muy acertado recuperar las voces de Anabel Alonso y José Luis Gil, así como el resto de doblaje al castellano.

LO MEJOR

Solo superar el reto de satisfacer las expectativas ya es una pasada. Pero brilla el diseño de personajes, el guión, la calidad de la animación, el doblaje y traducción al castellano.

90

LO PEOR

Algunos gags no dan el la diana , aunque son los menos. El problema es que resultan repetitivos, pero ¿qué se puede esperar de un personaje que tiene problemas de memoria a corto plazo?



■ Rami Malek, actor estadounidense de ascendencia egipcia, encabeza el reparto de Mr. Robot, una serie creada por Sam Esmail.

Mr. Robot

■ ESTRENO Mayo ■ CANAL Movistar + ■ WEB *www.plus.es/series*

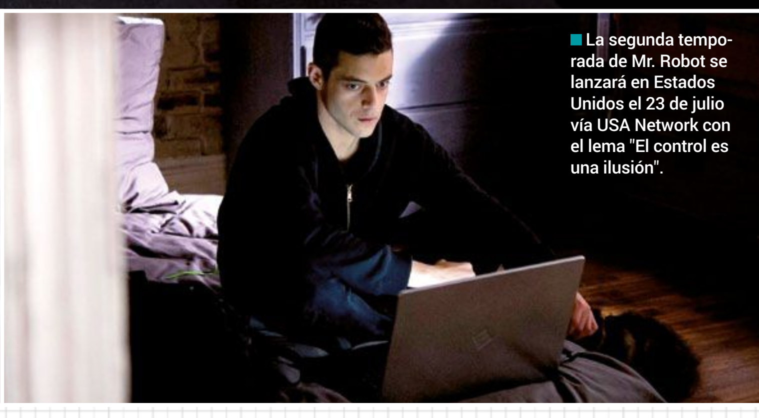
La llegada de Mr. Robot a España se ha hecho de rogar, pero ya podemos ver esta curiosísima serie, en la que los grandes poderes fácticos se verán amenzados por una suerte de justiciero informático. Viene precedida de un gran éxito gracias a las excelentes críticas cosechadas y los dos Globos de Oro logrados para Christian Slater, como mejor actor de reparto, y la serie en sí misma, como mejor drama televisivo.

Nuestro protagonista es Elliot Alderon, un ingeniero que trabaja salvaguardando la seguridad de los sistemas de la macroempresa Evil Corp y que lidia cada día con un trastorno de ansiedad social que lo convierte en una persona retraída, obsesiva y paranoica. Su única manera de conectar con el mundo es hackeando las vidas de los demás y controlando cada detalle de su vida para sobrevivir a su profunda soledad y al desprecio por el poder.

Esto le lleva a tener auténticos delirios propios de un sociópata, siendo el candidato ideal para unirse a fsociety, un grupo de hackers que prepara un ataque de consecuencias impredecibles dirigido al corazón de Evil Corp. Su objetivo final: redefinir la sociedad de consumo y hundir a la élite de directivos de multinacionales que están echando a perder el mundo.

La serie está repleta de curiosidades relacionadas con el mundo de la tecnología, como el nombre del pez de Elliot, que se llama Qwerty (las primeras letras de un teclado), o los títulos de los episodios, que simulan nombres de archivos encriptados. Además de la trama ficcional, es una verdadera enciclopedia de las malas prácticas que nos pueden llevar a perder nuestra pretendida privacidad digital en un mundo cada vez más globalizado y poroso a los ataques informáticos. ■





■ La segunda temporada de Mr. Robot se lanzará en Estados Unidos el 23 de julio vía USA Network con el lema "El control es una ilusión".

PLATAFORMAS DIGITALES



TÚ, YO Y EL APOCALIPSIS

■ CANAL + SERIES ■ 17 JUNIO

Rob Lowe protagoniza esta comedia de solo 10 episodios en la que la Humanidad se enfrenta a su fin cuando un cometa amenaza a la Tierra. A partir de ese momento, se dan toda clase de sucesos desternillantes.



ORANGE IS THE NEW BLACK T4

■ CANAL + SERIES XTRA ■ 18 JUNIO

Veremos muchas caras nuevas en la cuarta temporada de la serie, después del desenlace —plagado de incógnitas— de la anterior. La llegada de nuevas prisioneras cambiará totalmente el panorama carcelario.



■ ESTRENO 27 Junio ■ CANAL Canal + Series ■ WEB *www.plus.es/series*

Ray Donovan T4

Solo un día después de su debut en Estados Unidos podremos ver a Liev Schreiber en el papel de Ray Donovan en Canal + Series. La cuarta temporada constará de 12 episodios, en los cuales veremos a nuestro héroe imperfecto tratando de mejorar su vida mientras sigue arreglando las de los clientes ricos y famosos de Los Ángeles que se meten en líos. En los nuevos episodios tendrá un nuevo quebradero de cabeza: Vlad (Richard Brake, el actor que da vida el Rey de la Noche de Juego de tronos), un tipo intimidante que también trabaja para gente muy poderosa.



■ ESTRENO 15 Julio ■ CANAL Netflix ■ WEB *www.netflix.com/es/*

Stranger Things

Winona Ryder es la afligida protagonista de esta nueva serie que se acerca a temas sobrenaturales y se ambienta en los años 80. Los guionistas de Wayward Pines, Matt y Ross Duffer, nos narrarán la historia de Joyce Byers, que vive en un tranquilo pueblo en el que nunca pasa nada... hasta que su hijo desaparece misteriosamente. Como homenaje al espíritu ochentero al que evoca, la serie también nos presentará a un grupo de tres jóvenes amigos que vivirán una aventura plagada de peligros e incógnitas que lo sobrepasan a la propia realidad.

EL BLOG de cine y series

■ Por Raquel Hernández Luján
@RaqHdez





¿Somos adictos a los efectos especiales?

Saber cuándo parar y aplicar la dosis apropiada es lo que distingue a un adicto de un consumidor. Hubo un tiempo en el que los efectos especiales eran parte de la forma y no el mensaje en sí mismos pero, como les sucede a ciertos famosos con la cirugía estética, parece que la industria no puede parar de aplicar más y más capas de postprodución a los proyectos cinematográficos que nos van llegando. Cuando se utilizan como una herramienta para amplificar el mensaje o bien para conseguir una experiencia estética determinada, no vamos mal, pero siempre será necesario que sean un apoyo más para sacar adelante una historia y no viceversa.

Algo similar sucede con la moda del 3D: todo blockbuster tiene que recurrir al estreno en este formato aunque no se haya concebido desde su origen para ser filmado así, lo que nos lleva a resultados decepcionantes.

¿Cómo es posible que con los avances en materia de captura de movimiento, texturización y diseño digital estemos viendo cintas tan mediocres en cines? ¿Por qué los críticos se revuelven en la butaca cuando se enfrentan a películas "cicladas" con horas y horas de efectos especiales injustificables que no aportan nada a la historia y hasta se la cargan?

Porque entonces da igual lo que te quieran contar, los intérpretes encuentran serias dificultades para realizar su trabajo o bien ven cómo queda descafeinado por una edición ilógica que les sabotea el protagonismo. ¿Cuál es el término medio que define la virtud, como diría Aristóteles? Es difícil saberlo: los propios espectadores rebajamos nuestras expectativas porque sabemos que veremos "muchos fuegos artificiales y poca chicha". Pero la verdad es que me gustaría que por el contrario fuéramos cada vez más exigentes: nos lo merecemos. ■



MARCELLA

■ NETFLIX ■ 1 JULIO

Hans Rosenfeldt, el escritor sueco creador de Bron, vuelve a la carga con grandes dosis de violencia gráfica. Marcella Blackland es una policía retirada que ve cómo su vida se desmorona cuando tiene que enfrentarse a un caso no resuelto.



MARCO POLO T2

■ NETFLIX ■ 1 JULIO

Gabriel Byrne se incorpora al reparto de la segunda temporada de la serie para dar vida al Papa Gregorio X. En los nuevos episodios también veremos a la actriz malaya Michelle Yeoh dando vida a un personaje cercano al mentor de Marco Polo

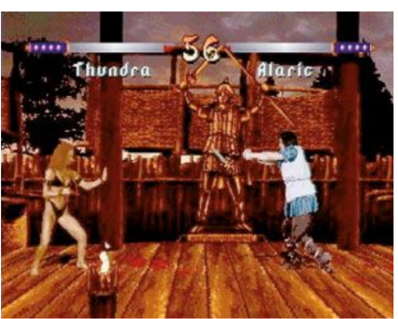
MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** Atari Jaguar
- **GÉNERO** Lucha
- **COMPAÑÍA** Atari
- **AÑO** 1994









Kasumi Ninja



Por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

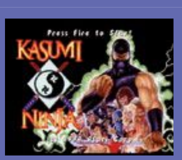


DIGITALIZANDO LA LUCHA MÁS PONZOÑOSA

Al calor del éxito de Midway y *Mortal Kombat*, no fueron pocos los que intentaron seguir su digitalizada y violenta estela. Y de entre todos estos discípulos, el más torpe y gañán fue esta obra de Hand Made Software, un estudio especializado en el desarrollo de juegos para Atari Lynx. No sólo copiaron de forma descarada la fórmula ideada por Midway (sangre, remates brutales, gráficos digitalizados...), sino que lo hicieron de la peor forma posible.

Su escueto plantel de ocho luchadores ofrecía una amalgama de estereotipados ideales, desde un comanche (que arrancaba cabelleras en su "fatality") a ninjas, una amazona o un herrero escocés que levantaba su kilt para lanzar bolas de fuego. El ridículo no se detenía ahí y hasta el "comentarista" de los combates parece estar de broma, intentando imitar a un oriental con frases como "chou no mesi" para indicarnos, con un lamentable inglés, que no tuviéramos clemencia. Ese era el nivel. Gráficamente daba el pego, sin llegar al refinamiento de *MK*, aunque todo lo demás era un despropósito: un control nefasto (gracias en parte al propio mando de Jaguar), la banda sonora, el diseño de los personajes... todo.

En su descargo diremos que introdujo varios niveles de gore y un sistema de códigos para que los padres controlaran la brutalidad con la que jugaban los retoños. Algo es algo... ■



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Por ser una descarada copia de *Mortal Kombat* en todos los sentidos, aunque sin el gracejo de la obra de Midway. Ni el plantel de ridículos personajes, ni su interfaz, ni sus modos de juego, ni si quiera el doblaje acompañó a un título oportunista. Un juego a evitar incluso por los fans más acérrimos de la lucha... y de Jaguar.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **29 de julio**

STAFF

REDACCIÓN
Director del área de videojuegos **Javier Abad**
Redactor jefe **Alberto Lloret**
Redactor jefe web **David Martínez**
Jefe de sección **Daniel Quesada**
Coordinadora área de videojuegos **Sonia Herranz**

Han colaborado en este número Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Alejandro Alcolea, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Thais Valdivia, Raquel Hernández, Francisco Javier Cabal, José Luis Ortega, Sergio Martín, Jesús Delgado, Bruno Sol, Marcos García, Lázaro Fernández, Laura Gómez, Jaume Font, Clara Castaño y Lidia Muñoz

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EQUIPO CREATIVO
Director de Arte **Abel Vaquero**
Diseño original y jefa de maquetación **Laura García Huertos**
Maquetación **Sara Fargas**

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y Desarrollo de Negocio **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones **Virginia Cabezón**
Director Desarrollo Digital **Miguel Castillo**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director Comercial **Javier Matallana**
Operaciones Comerciales **Jessica Jaime e Ignacio Jordán**
Equipo comercial **Noemí Rodríguez, Estel Peris, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto.**
Acciones Especiales **Juan Carlos García**

CONTACTO DPTO. COMERCIAL
publicidadaxel@axelspringer.es

MARKETING
Directora **Marina Roch**
Social Media Manager **Nerea Nieto**

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

PRODUCCIÓN
Ángel López

SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego. Tel. 902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. 211 544 246

TRANSPORTE
Boyaca. Tel. 917 478 800

IMPRIME
ROTOCOBRHI. Tel. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid
Tel. +34 915 140 600

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas



Número 6 - **2002-2003**

HOBBY CONSOLAS

Curiosidades
CHICAS Y MÁS CHICAS

TAL COMO ÉRAMOS
ADIÓS PESETA, HOLA EURO

LAS JOYAS DE LA ÉPOCA
¡¡MEMORABLES!!

- The Legend of Zelda: Wind Waker
- Metal Gear Solid 2
- Metroid Prime
- Final Fantasy X
- Super Mario Sunshine...

Así jugábamos
XBOX Y GAMECUBE
RETAN A PS2

un auténtico equipazo

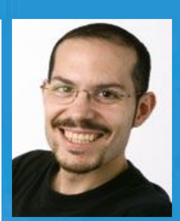
La diversidad y calidad de nuestro equipo de redacción quedó reflejada en esta etapa de la revista. ¡Menuda docena!



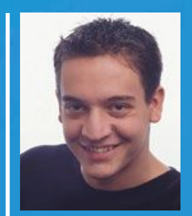
MANUEL DEL CAMPO seguía liderando con experiencia y buen hacer a todo el equipo.



JAVIER ABAD se convirtió, por méritos propios, en el redactor jefe de Hobby Consolas.



DAVID MARTÍNEZ se "hinchó" a analizar juegos durante esta época. Se marcó reviews míticas.



ROBERTO AJENJO siguió deleitándonos con sus textos, aunque ahora como colaborador.



DANIEL QUESADA ya empezó a definir su divertido estilo en esta etapa de la revista.



DAVID ALONSO compaginaba análisis con guías completas que le traían de cabeza.



MIGUEL ÁNGEL SANCHEZ fue una de las nuevas incorporaciones y un prolífico analista.



JOSE MANUEL MARTÍNEZ fue otra de las caras nuevas y destacaba por su versatilidad.



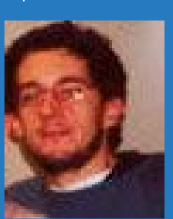
FCO. JAVIER GAMBOA siguió regalándonos divertidísimas viñetas consoleras cada mes,



GABRIEL PICHOT se consolidó como nuestro experto en juegos deportivos.



SERGIO MARTIN pasó a formar parte de la redacción. ¡Un tipo con mucha calidad!



RICARDO RUILOBA siguió analizando juegos fiel a su desenfadado y divertido estilo.

echando la vista atrás...

El despegue definitivo de la sexta generación de consolas, que Dreamcast había inaugurado 4 años antes, marcó profundamente los contenidos de esta época de Hobby Consolas.



Nuevas amigas

El estreno de GameCube y Xbox fueron, sin ninguna duda, los dos acontecimientos más relevantes en el sector de los videojuegos en España durante los años 2002 y 2003. Tras muchos meses de espera e incertidumbre, por fin teníamos al alcance de la mano dos nuevos sistemas que, junto a la ya presente PlayStation 2, conformaban un trío de máquinas cuidadosamente diseñadas para desmarcarse de la competencia, pero con un objetivo común: poner su increíble potencia al servicio de unos jugadores ávidos de nuevas experiencias.

Un inicio de carrera apasionante

Así, y con todos los protagonistas ya en escena, asistimos al increíble duelo a tres bandas entre Nintendo, Microsoft y Sony, quienes se dejaron la piel a la hora de tratar de convencernos de que su consola era la mejor de todas. ¿Y eso en qué se tradujo? Pues en lo que a todos más nos gusta: en la llegada de una gran cantidad de juegazos tan diversos como apasionantes, y que no hacían si no complicarnos nuestra decisión a la hora de decantarnos por una consola u otra. Nosotros, que teníamos la suerte de poder jugar a todas ellas, "sufrimos" esta encarnizada guerra en nuestras propias carnes. Y es que el ritmo de lanzamientos era tan elevado que no os podéis imaginar las virguerías que teníamos que hacer para poder completarlos todos e incluirlos cada mes en la revista. Una lucha, sí. ¡Pero bendita batalla!



sumario

04 TAL COMO ÉRAMOS
Desde acostumbrarnos a pagar en euros a dudar de si nuestro mundo era real por culpa de Matrix. ¡Menudos añitos!

06 ASÍ JUGÁBAMOS
La transición entre una generación de consolas y otra siempre da mucho de que hablar. Así la vivimos la llegada de Xbox y GameCube.

12 LAS JOYAS DE LA ÉPOCA
Qué sería de nosotros sin los juegos... pues atentos a los mejores títulos que se estrenaron durante 2002 y 2003.

22 CURIOSIDADES DE LA REVISTA
Como cada mes, aquí os dejamos una recopilación de los momentos más curiosos de la revista en aquella época.

26 TODAS LAS PORTADAS
Una nueva ración de portadas que, seguro, os sacará más de una sonrisa al recordar a alguno de sus protagonistas.

30 ASÍ LO VIVIMOS
Daniel Quesada recuerda sus primeros años en la revista. Comenzó siendo un chaval, y ahora sigue al pie del cañón.





3

Ana Obregón protagonizó la serie Ana y los 7, que fue una de las más exitosas del año en España,



1

El 1 de enero de 2002 se pusieron en circulación los primeros billetes y monedas de euro en España. Fue un momento histórico.



7

Las muñecas Bratz fueron el juguete más vendido en España durante el año 2002.



4

La Selección Española fue eliminada del Mundial de 2002 por Corea en un polémico partido.

8

Los móviles evolucionaban rápidamente... ¡y ya tenían hasta cámara de fotos integrada!



9

Spider-Man se puso muy de moda gracias al estreno de la película dirigida por Sam Reimi.



6

"Torero", de Chayanne, fue uno de los temas que más sonó en 2002 en radio y discotecas.



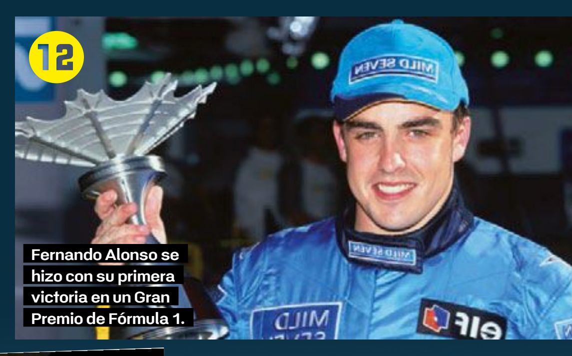
11

En 2003, Pedro Almodóvar consiguió el segundo Oscar de su carrera por Hable con Ella, que triunfó en la categoría de mejor guión original.



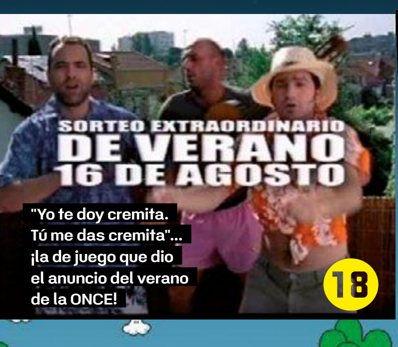
10

La Guerra de Irak fue el acontecimiento político más trascendental de 2003, y las manifestaciones de protesta contra el conflicto fueron masivas .



12

Fernando Alonso se hizo con su primera victoria en un Gran Premio de Fórmula 1.



18

"Yo te doy cremita. Tú me das cremita"... ¡la de juego que dio el anuncio del verano de la ONCE!



17

La mítica serie Battlestar Galactica emitió su primera temporada en 2003. ¡Malditos Cylones!

16

Los chicos de Upa Dance triunfaron en la música y marcaron tendencia entre los adolescentes.


El grupo musical Las Ketchup se convirtió en un fenómeno mundial gracias a su canción Aserejé. ¡Vendieron 7 millones de copias! 2


Tras el fenómeno que supuso Operación Triunfo, España se volcó con Rosa López en el Festival de Eurovisión. ¡Al final quedó séptima! 5


13 La trilogía Matrix se cerró en 2003 con los estrenos de The Matrix Reloaded y The Matrix Revolutions. ¡Lo que nos costó entenderlas!



14 Quentin Tarantino estrenó la primera entrega de Kill Bill. La película dio muchísimo que hablar por su originalidad y por sus escenas violentas.

15 Uma Thurman puso de moda las zapatillas que lucía en Kill Bill.

y en euros...

¿cuánto cuesta?

La entrada en circulación del euro, la moneda única europea, hizo que nos volviéramos locos calculando la equivalencia de las cosas en pesetas. ¡Lo que costó acostumbrarse!

Abandonar la peseta fue duro... pero estáis a punto de comprobar que no fue el único reto al que tuvimos que enfrentarnos durante los años 2002 y 2003.

¡Y yo con estos euros!

Pagar 2,75€ para comprar Hobby Consolas fue posible por primera vez el 1 de enero de 2002 1. No sabríamos decir si nos resultó más difícil adaptarnos a la nueva moneda que aprendernos el baile (o la letra) del Aserejé 2, o -aún peor- tragarnos cada semana el episodio de Ana y los 7 a la hora de la cena 3, pero el caso es que, como veis, eran tiempos revueltos.

Eso sí, para revoltijo, el que nos dejó la eliminación de España en el Mundial a manos de Corea 4 Una derrota que nos hizo aún menos llevadero el batacazo que, un mes antes, habíamos sufrido en el Festival de Eurovisión 5, que ese año dio mucho que hablar por la actuación de los, aún muy de moda, "Triunfitos".

Por suerte, y como cantaba Chayanne en la radio a todas horas, conseguimos sacar a relucir nuestro lado más "Torero" 6 y cada uno se recuperó a su manera: las más "peques" de la casa jugando con las muñecas Bratz 7, el juguete estrella aquellas navidades, los mayores alucinando con unos novedosos móviles con más posibilidades que nunca 8 y, todos juntos, viendo en el cine al Spider-Man de Sam Raimi 9 Y es que no todo iban a ser disgustos, ¿no os parece?

Un 2003 de contrastes

Mientras el grito de "No a la Guerra" 10 resonaba con fuerza en unas multitudinarias manifestaciones pacifistas, el año 2003 siguió su curso y nos dejó muchos momentazos internacionales con nombre patrio. En cine, Pedro Almodóvar 11, ganó su segundo Oscar y, en el terreno deportivo, alucinamos con un joven piloto llamado Fernando Alonso 12, que se hizo con su primera victoria en un Gran Premio de F-1... ¡con tan solo 22 años! Su forma de pilotar eran tan buena que algunos llegamos dudar de si en realidad no estaríamos viendo una ilusión creada por Matrix 13, que aquel año culminó su trilogía en cines, salas en las que también flipamos con el estreno de Kill Bill 14. La película fue todo un fenómeno y, entre otras cosas, Uma Thurman puso de moda las Onitsuka Tiger 15, unas zapatillas que quedaban que ni pintadas con nuestro look a lo Upa Dance 16. Vale que la serie que les dio a conocer no era Battlestar Galactica 17, pero es que lo mejor que se nos ocurre decir de un año en el que nos vinimos muy arriba con el "yo te doy cremita" 18 del anuncio de la ONCE es... ¡que nos quiten lo "bailao"!



Con un precio muy reducido, muchos compraron PSX para disfrutar de su extenso catálogo.

y entonces llegó microsoft

España vivió en 2002 uno de los acontecimientos más importantes de la historia "moderna" de los videojuegos: el lanzamiento de Xbox, la primera consola de Microsoft. ¡Pero no fue lo único destacado que sucedió!

Después de meses de rumores, páginas repletas de datos técnicos y mucha, mucha expectación, GameCube y Xbox llegaron a España para completar, junto a PS2, un panorama de consolas de sobremesa de ensueño.

Diciendo adiós a fieles compañeras

Mientras mirábamos con una mezcla de ilusión y cierto recelo a las consolas que estaban a punto de llegar, nuestras reticencias a "cambiar de generación" se fueron diluyendo a la fuerza debido al cada vez menor ritmo de lanzamientos de títulos para N64 y Dreamcast, una realidad que se refleja perfectamente en las Hobby Consolas de los primeros meses de 2002, en las que la presencia de ambas máquinas fue muy reducida. Algo más aguantó PSX, en gran medida gracias al brutal parque de consolas que Sony había conseguido instalar en todo el mundo, y que era un suculento pastel que a muchas desarrolladoras les costaba dejar atrás de forma definitiva. Pero, al final, todos nos tuvimos que hacer la misma pregunta...

Con la inminente llegada de nuevas consolas, la presencia de Dreamcast, PlayStation y N64 fue cada vez más reducida, tanto en la lista de nuevos lanzamientos como en nuestra revista.

¿Y ahora qué consola me compro?

Hasta principios de 2002, la única consola de "nueva generación" que podíamos comprar de forma oficial en España era PS2, por lo que la elección para los más impacientes era sencilla. Sin embargo, todo cambió con el desembarco de GameCube y Xbox, dos nuevas máquinas con unas

nuevos protagonistas

La potencia de la nueva generación de consolas permitió a los desarrolladores ofrecer nuevas experiencias, algo para lo que -en muchas ocasiones- recurrieron a personajes y universos totalmente inéditos hasta el momento. Así, y con el objetivo de desmarcarse del resto, asistimos al nacimiento de juegos que en el futuro se convertirían en clásicos o en grandes sagas. Algunos ejemplos de ello son *Halo*, en Xbox, *Pikmin*, en GameCube, o *Project Zero* y *Eternal Darkness*, dos juegazos que redefinieron las aventuras de terror.


ESPECIAL ESTRENOS XBOX

BUNGIE
MICROSOFT
SHOOT'EM UP SUBJETIVO

Halo

El shoot'em up que vino del futuro

«Halo» es el buque insignia de Xbox, el juego elegido por Microsoft [...] demostrar la potencia de su consola y, por lo que hemos visto, no ha [...] elegido mal. Porque vamos a estar ante el título que redefinirá los cánones por los que se median hasta ahora los shoot'em up subjetivos.

NOVEDADES GameCube
AVENTURA-ESTRATEGIA NINTENDO 1 JUGADOR

¿Un astronauta que maneja a cien bichos con forma de flor usando un silbato? Suena raro, pero en cuanto probéis este juego vais a ver lo que significa no poder dejar de jugar...

Halo fue uno de los abanderados de Xbox. ¡Y aún sigue siéndolo a día de hoy!

Pikmin fue una de las primeras grandes apuestas exclusivas de GameCube.



PLAYSTATION

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **CD-ROM** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1995** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **69.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **105 millones**

PlayStation siguió aguantando el tipo a duras penas durante esta época. Con la inmensa mayoría de desarrolladores centrados en las nuevas consolas, la gris de Sony siguió recibiendo un reducido (pero continuo) goteo de juegos que no alcanzaron ni de lejos la calidad de sus grandes joyas del pasado, pero que buscaban aprovechar el elevado número de PSX que había instaladas en el mercado.

PLAYSTATION 2

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2000** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **74.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **160 millones**

La nueva consola de Sony consiguió consolidarse como la máquina líder del mercado durante esta etapa. Ya con GameCube y Xbox en el mercado, el ritmo de ventas de PlayStation 2 fue mucho mayor que el de su competencia debido al enorme éxito de su predecesora y a un cada vez más interesante catálogo de juegos, que por fin empezaban a demostrar sus capacidades.

Sus funciones como reprductor de DVD fueron un gran reclamo para un buen número de jugadores.

Los juegos de terror habían perdido algo de fuelle, pero seguían teniendo gran presencia. Títulos como *Project Zero* o *Eternal Darkness* trataron de darle un nuevo aire a todo lo que habíamos visto hasta el momento. ¡Y nos encantaron!




NOTICIAS
Toda la actualidad del mundo de los videojuegos

PRÓXIMO LANZAMIENTO-PS2
El protagonista del juego eres tú
En verano estará disponible «Eye Toy», un sistema de reconocimiento visual que incluirá una cámara digital y 12 minijuegos.

LAS CLAVES

Noviembre · Sony · Varios
EYETOY: GROOVE
Ni Operación Triunfo ni Gran Hermano, lo que os convertirá en verdaderas estrellas musicales de la tele será... ¡vuestra consola!

NUEVO PERIFÉRICO-PLAYSTATION 2
Este personaje se parece a mí...
El 9 de julio se lanza «Eye Toy: Play», el sistema de reconocimiento visual de PS2.

¿DE QUÉ VAN LOS MINIJUEGOS?

Nuestra primera toma de contacto con Eye Toy fue muy divertida. ¡Y nos dejó estas imágenes!

Como siempre, en Hobby Consolas fuimos unos de los primeros en probar Eye Toy en la redacción.

llega eye toy

En octubre de 2003 Sony lanzó un nuevo dispositivo que captó la atención de todos por su originalidad: Eye Toy. Esta pequeña cámara detectaba nuestros movimientos y nos permitía interactuar con los elementos en pantalla con gestos, lo que dio pie a todo tipo de alocadas propuestas en forma de minijuegos que nos proponían atrapar fantasmas, hacer girar platos o hacer bricolaje mientras, además, nos veíamos a tiempo real en pantalla, lo que provocaba muchas risas al vernos después en la repetición de la partida.

características técnicas y unas propuestas muy diferentes entre sí, pero también con no pocas similitudes, como la promesa de ofrecer experiencias nunca vistas anteriormente y y el respaldo de dos pesos pesados: Nintendo y Microsoft.

Unas máquinas aún por descubrir

Los dos primeros años de vida de ambas consolas sirvieron, además de para ir conociendo mucho más acerca de sus posibilidades, para que empezáramos a ver cada vez con más asiduidad los lanzamientos multiplataforma, una situación que ahora asumimos con normalidad, pero que en aquella época suscitó bastante polémica, e incluso nos llevó a plantearnos la misma pregunta durante varios meses en la revista: ¿es positivo que la mayoría de juegos salgan en todas las consolas? Bueno o no, el caso es que la "similar" potencia de PS2, Xbox y GameCube hizo que las tres recibieran versiones casi indénticas de títulos muy punteros, como *Splinter Cell*, lo que hizo que cada vez los usuarios dieran más importancia a la hora de decantarse por un sistema u otro a los títulos exclusivos, que llegaban a base de acuerdos con "third parties" o, aún mejor, del ingenio de los grupos de desarrollo que dependían directamente de Sony, Microsoft o Nintendo.

> Saber a qué consola de nueva generación saltar era una difícil decisión, ya que PS2, Xbox y GameCube tenían razones y calidad de sobra para convencer al jugador más exigente.



XBOX

FABRICANTE: **Mcrosoft** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2002** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **479€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **25 millones**

El procesador basado en arquitectura X86 convertía a Xbox en la consola más potente de esta generación de consolas. Esta "bestia" de Microsoft, que también permitía reproducir películas en DVD, llegó con la clara intención de plantar cara a la todopoderosa PlayStation 2, algo que logró gracias a su buen catálogo de juegos exclusivos, entre los que destacaron obras maestras como *Halo*.

Debido a las críticas, Microsoft lanzó un mando de tamaño más reducido para Xbox.



GAMECUBE

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **Discos GOD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2002** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **199€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **22 millones**

Nintendo puso toda la carne en el asador con la sucesora de N64. GameCube llegó a España acompañada de un genial catálogo de lanzamiento y mantuvo un nivel altísimo durante sus 2 primeros años de vida. Un precio menor que el de sus rivales y una gran potencia técnica fueron otros de los alicientes de esta gran consola, que nos regaló títulos inolvidables como *Metroid Prime*, *Resident Evil 0* o *Mario Sunshine*.

locos por el cel shading

Aunque ya habíamos visto juegos con esta estética, como *Jet Set Radio* en Dreamcast, el Cel Shading tuvo una presencia muy notoria en esta época. Juegos totalmente nuevos, como el espectacular *XIII* o el divertidísimo *Viewtiful Joe*, ayudaron a popularizar esta forma de renderizado, que alcanzó uno de sus puntos álgidos con el lanzamiento de *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. ¡Nunca habíamos visto a Link tan "animado"!

El universo de Zelda lucía precioso en *The Wind Waker* para GameCube.

XIII, de Ubisoft, fue un shooter en primera persona muy original y repleto de calidad. Su estética "tipo cómic" fue su principal rasgo característico y nos permitió ver que el Cel Shading también funcionaba en propuestas mucho más adultas.

sonido 5.1 y mucho más

La evolución técnica no solo se centró en los gráficos. Poco a poco, algunos títulos fueron incluyendo sonido envolvente, por lo que a muchos nos tocó cambiar de altavoces para disfrutar de esa nueva experiencia. Otros dispositivos, como el aparatoso mando de *Steel Batallion*, u otras consolas "menores", como Pokémon Mini o la genial GP 32, fueron otras de nuestras compras estrella entre los años 2002 y 2003.



La salida óptica de PS2 y Xbox nos permitió por primera vez conectar nuestra consola a un decodificador externo para disfrutar del sonido envolvente en películas en formato DVD y en algunos videojuegos. ¡Nos sentíamos como en el cine!

La portátil GP 32 tuvo poco éxito en España, pero sus posibilidades eran enormes.

La lucha por marcar la diferencia

Esta situación propició, como vais a comprobar unas páginas más adelante en la sección "Las Joyas de la Época", que los juegos más potentes, o mejor dicho, los que aprovecharon de forma más contundente las características técnicas de cada consola durante estos primeros años, fuesen los exclusivos. Buenos ejemplos de ello fueron *Mario Sunshine* en GameCube, *Halo* en Xbox o *Final Fantasy X* en PS2, desarrollado por Squaresoft de forma exclusiva para PS2. Estos títulos "diferenciadores", junto a otras disparidades, como la apuesta por el juego online y la reproducción de películas en DVD, por las que Sony y Microsoft apostaron fuertemente, o un precio y un tamaño más contenido de la máquina, como hizo Nintendo con su GameCube, fueron vitales para que cada una de las consolas se definiera a sí misma en esta temprana etapa de sus vidas y, poco a poco, consiguieran hacerse con una cuota de mercado y, lo que era aún más importante,

Se creó bastante polémica en torno a si era positivo que los juegos tuvieran versiones idénticas en las 3 consolas, lo que disparó la importancia de los títulos exclusivos.

GAME BOY ADVANCE SP

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2003** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **129,95€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **44 millones**

Game Boy Advance recibió un radical rediseño en 2003. Bajo la coletilla "SP" (Special), esta nueva versión de la portátil incorporaba como principales novedades el hecho de ser plegable, lo que reducía considerablemente su tamaño respecto a la original, una batería de ion litio recargable y, por fin, una pantalla con iluminación frontal.

La iluminación frontal de la pantalla fue introducida en este nuevo modelo.





Game Boy Color siguió dando mucha guerra durante estos dos años.

NOKIA N-GAGE

FABRICANTE: **Nokia** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **Tarjetas MMC** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2003** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **299€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **3 millones**

Nokia se subió al carro de los videojuegos con N-Gage, un híbrido entre consola portátil y teléfono móvil que nos permitía reproducir vídeo y canciones en MP3, jugar online o gestionar nuestro correo eléctrónico. Pese a que su propuesta era muy atractiva, y a que nos dejó algunos juegos para el recuerdo, como su versión del primer *Tomb Raider*, N-Gage nunca consiguió calar entre los jugadores y fue un fracaso en ventas.

GAME BOY COLOR

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **8 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1998** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **12.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **30 millones**

Pese a su "veteranía", y a que compartía mercado con la mucho más potente Game Boy Advance SP, Game Boy Color siguió recibiendo juegos y haciéndonos disfrutar en cualquier parte gracias al extensísimo catálogo que tenía a sus espaldas, por lo que consiguió seguir siendo la consola portátil de referencia para muchos jugadores durante este n periodo de tiempo.

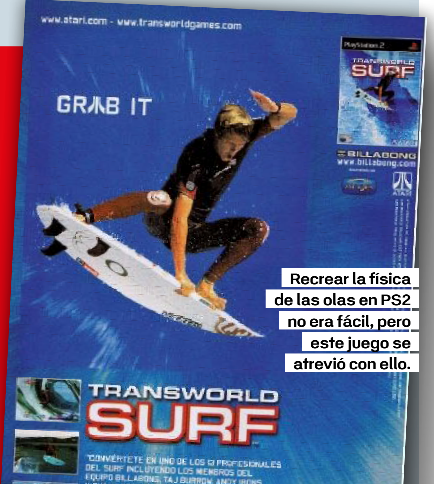
con una mayor legión de incondicionales que se identificaban con una de ellas y la defendían a muerte en los emergentes foros de discusión que empezaban a poblar internet.

Las portátiles, a su aire

Mucho más tranquilos fueron estos años en el mercado portátil, en los que Nintendo seguía reinando en solitario y que incluso le permitieron afianzarse aún más con el lanzamiento de Game Boy Advance SP. Nokia, con su N-Gage, un híbrido entre móvil y consola portátil, intentó hacer sombra a la todopoderosa Nintendo aprovechando el gran tirón que vivían los teléfonos móviles, que ya entonces empezaban a amenazar con "comerse" a las portátiles. Al final, y como ya sabéis, la idea no prosperó. Y nosotros, para qué engañaros, nos alegramos de ello. ¡Larga vida a las consolas!

espíritu radical

Durante esta etapa vivimos una auténtica avalancha de juegos basados en deportes extremos. Todas las consolas recibieron títulos, con mayor o menor calidad, que nos proponían patinar, lanzarnos sobre pendientes nevadas con nuestra tabla de Snowboard o incluso surfear las olas más salvajes. Su estilo casi siempre huía de la simulación, por lo que ofrecían unas partidas muy intensas y con un ritmo elevado.



Recrear la física de las olas en PS2 no era fácil, pero este juego se atrevió con ello.





"Grindar" o hacer un "backflip" con nuestra tabla de skate fueron algunos de los términos que, muchos de nosotros, aprendimos gracias a la popularización de este tipo de títulos deportivos, que inundaron las consolas en esta época.



La acción más explosiva se daba cita en este juegazo para GameCube.



1 samus, ¡por fin has vuelto!
metroid prime

Tras más de 15 años haciéndonos disfrutar de forma "lateral", la saga *Metroid* saltó a las tres dimensiones de una forma sublime. ¡Nunca antes nos habíamos sentido tan "dentro" de la gran Samus Aran!

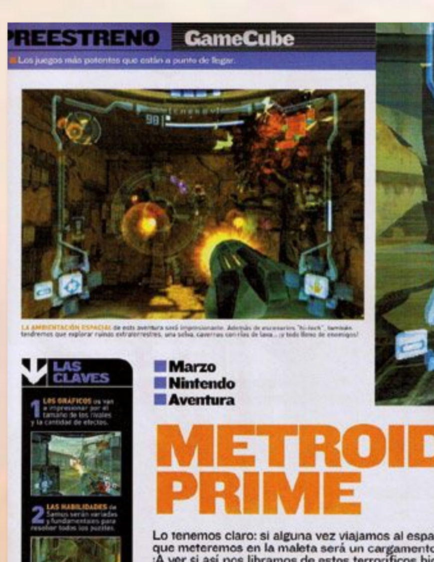
- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **GameCube**
- AÑO: **2003**
- Nº DE LA REVISTA: **138**
- NOTA: **97**

Más de 8 años esperándola. Casi una década tuvimos que aguardar para volver a ver a Samus Aran en acción tras el sensacional *Super Metroid* de SNES. Pero la espera mereció la pena... ¡y de qué manera! En un arriesgado movimiento, Nintendo cambió de perspectiva a la serie y, por primera vez, vivimos la acción en 3D y en primera persona, o lo que es lo mismo, desde el interior del casco de Samus. Este nuevo punto de vista nos permitió sumergirnos como nunca antes en la lucha de la cazarrecompensas contra los piratas espaciales gracias a una aventura apasionante y profunda, y que alternaba de forma magistral los momentos de acción, con los saltos y algunos enrevesados puzles, que ganaban en complejidad conforme íbamos recuperando partes de la armadura (y habilidades) de Samus. ¡Una obra maestra!

¡mosquis!

IBA A SER EN TERCERA PERSONA, pero Miyamoto instó a Retro Studios, los desarrolladores, a que desecharan la idea.

TUVO 3 VERSIONES. A Europa llegó la tercera, que corregía varios "bugs" y alteraba ligeramente algunos textos.


PREESTRENO GameCube

Los juegos más potentes que están a punto de llegar

LAS CLAVES

1 LOS GRÁFICOS os van a impresionar por el tamaño de los niveles y la cantidad de efectos.

2 LAS HABILIDADES de Samus serán variadas y fundamentales para resolver todos los puzles.

3 LA AVENTURA va a primar sobre los tiros, gracias al complicado diseño del planeta Tallon IV.

Marzo
Nintendo
Aventura

METROID PRIME

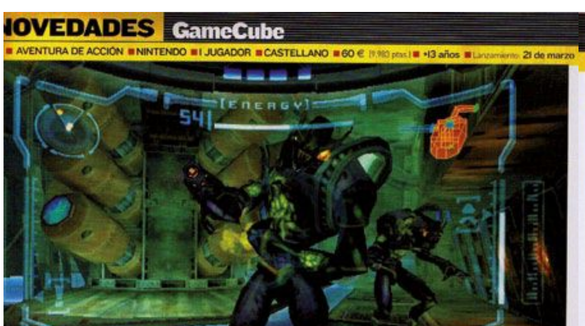
Lo tenemos claro: si alguna vez viajamos al espacio, lo que meteremos en la maleta será un cargamento de ... ¡A ver si así nos libramos de estos terroríficos bichejos...

LAS AVENTURAS ESPACIALES DE SAMUS ARAN, la protagonista de «Metroid», son, junto a los juegos de Mario y Zelda, una de las sagas más populares de Nintendo. ¿Queréis saber por qué? Fácil, porque además de tener siempre el apartado técnico más "currado", combinan a la perfección las partes de aventura y los tiroteos. Pues eso es justo lo que nos vamos a encontrar en el nuevo «Metroid Prime», el estreno de la saga en GameCube: una aventura de ciencia ficción en toda regla, llena de enfrentamientos, ¡y por primera vez realizada con vista en primera persona!

LO VEREMOS TODO DESDE EL INTERIOR DEL CASCO, y tendremos que utilizar el típico punto de mira para acribillar a los cientos de enemigos que nos atacarán por todas partes... ¡y encima serán unos insectos del...

NOVEDADES GameCube

AVENTURA DE ACCIÓN ■ NINTENDO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 60 € ■ +13 años ■ Lanzamiento: 21 de marzo



UNOS PIRATAS ESPACIALES se han hecho con el control en el planeta Tallon IV. Nuestra misión es acabar con todos ellos y, por el camino, recuperar las partes de nuestra armadura que se han perdido.

DAVID MARTÍNEZ

LOS JEFES FINALES tienen el "saludable" aspecto de esta reina de los parásitos.

CADA TIPO DE MONSTRUO vive en un lugar determinado del planeta y es más vulnerable a cierto tipo de arma.

EL CONTROL requiere un tiempo para acostumbrarse, pero acaba siendo muy práctico para salir de situaciones así.

EXTRAS EN EL ESPACIO









EXPLORANDO TALLON IV

LA AVENTURA DEL FUTURO

METROID PRIME

...a que alguien ...te un cacharro ...lidad virtual, ...arece la mejor ...a de vivir las ...as: un guión ...fabulosos grá... y viéndolo todo desde los ojos de la protagonista!

SAMUS, LA PROTAGONISTA DE LA SAGA «METROID», se ha pasado media vida combatiendo a los alienígenas en las consolas de Nintendo, pero hasta ahora las cosas nunca se le habían puesto tan difíciles. Resulta que unos piratas espaciales se han dedicado a llenar su nave con los bichos más peligrosos del planeta Tallon IV para utilizarlos como armas, y como cabía esperar, algo ha salido mal y ahora todos (alienígenas y piratas) están vagando por el espacio esperando a que Samus les dé su merecido.

Nosotros, como siempre, estamos dispuestos a ayudar, así que desembarcamos en la nave y... ¡sorpresa! Decidle adiós a los gráficos 2D de los «Metroid» anteriores, porque aquí nos encontramos con una plataforma de aterrizaje realizada en unas alucinantes tres dimensiones ¡y encima lo seguimos todo en primera persona desde el interior del casco de Samus! Sin embargo, no creáis que por el hecho de ver sólo el arma y el punto de mira, «Metroid Prime» se ha convertido en un "shooter subjetivo".

A MEDIDA QUE AVANZAMOS POR LA NAVE PIRATA, que hace las veces de tutorial, vamos descubriendo que se trata de una aventura en toda regla, con su argumento, sus puzzles, una am...


SAMUS





El tamaño de algunos enemigos era realmente grande, pero Samus podía con todo.

En nuestro análisis, aseguramos que **ningún otro juego había conseguido alcanzar el nivel técnico** con el que nos sorprendió *Metroid* en su lanzamiento, en marzo de 2003



REPORTAJE

ASÍ SERÁN LOS MEJORES SHOOT'EM UP SUBJETIVOS



En esta comparativa enfrentamos a Metroid al resto de shooters de la época.

METROID PRIME

El regreso a las consolas de una chica "de armas tomar"

DATOS BÁSICOS

compañía: **Nintendo** lanzamiento: **Diciembre 2003**

1 DE DÓNDE PROCEDE: De una famosa saga de juegos de disparos del mismo nombre, en la que nos desplazábamos lateralmente, y que arrasó con varias entregas en Nintendo y Super Nintendo.

2 A QUIÉN ENCARNAREMOS: A una heroína -que es como un héroe, pero en femenino, lo decimos para los que no estéis acostumbrados- que se llama Samus Aran, al estilo de la Teniente Ripley en "Alien".

3 CONTRA QUIÉN DISPARAREMOS: Contra un enorme ejército de piratas espaciales que vendrán de una galaxia lejana. La acción transcurrirá dentro de Tallon IV, un inhóspito y hostil planeta.

Una de las primeras heroínas de los videojuegos, Samus Aran, vuelve a la carga después de detener a los piratas espaciales en el planeta Zebes, con Mother Brain a la cabeza, allá por el año 1986. En esta ocasión, los piratas espaciales están realizando unas actividades sospechosas en el planeta Tallon IV, y seremos nosotros los que encarnaremos a Samus en su incursión a través de ese planeta para detenerlos.

Lo mejor de todo es que lo haremos a través de unos vastos escenarios usando una vista en primera persona, con numerosos poderes de combate, escaneo, visores y habilidades que se van a poder aumentar y potenciar a base de encontrar y activar nuevos trajes y armaduras.

Por supuesto, el número de armas disponibles será enorme, y entre ellas encontraremos algunas conocidas desde los comienzos de la saga, y otras nuevas aún más efectivas, que llenarán toda la pantalla de efectos gráficos impresionantes.

EL MODERNO ARMAMENTO que tendremos a nuestra disposición, con armas conocidas como los Wave Beam y Freeze Beam, será realmente contundente.



ESTOS SERÁN SUS PRINCIPALES RIVALES

Medal of Honor: Frontline

compañía: **Electronic Arts**
lanzamiento: **Diciembre**

1 UNA AMBIENTACIÓN CUIDADÍSIMA: Gracias a sus excepcionales gráficos ambientados en la II Guerra Mundial, en más de un momento creeréis estar en medio de la película "Salvar al Soldado Ryan".

2 MISIONES MUY VARIADAS: No siempre habrá que correr y disparar, sino también infiltrarse en algún enclave enemigo, disparar con una ametralladora en un camión... y hasta desembarcar en Normandía.

3 HABRÁ MODO MULTIJUGADOR: La versión que ha salido en PlayStation 2 no lo tiene, pero ésta sí. En principio no habrá modo cooperativo, sino que se tratará de diferentes combates de todos contra otros.

su paso por la revista

Sabíamos que Nintendo preparaba algo grande para la vuelta de uno de sus personajes más emblemáticos, por lo que *Metroid Prime* recibió muchísima atención en la revista en forma de reportajes, comparativas...

La conexión de GameCube con GBA nos permitía desbloquear el Metroid original. ¡Un detallazo!





nuestra nota

La puesta de largo de Samus en GameCube obtuvo la nota más elevada de esta etapa de la revista. Razones no le faltaban, puesto que se trata de uno de los mejores juegos del catálogo de la consola de Nintendo y de la primera década del segundo milenio.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- UNA AVENTURA CON VISTA SUBJETIVA. Esta genial innovación le da un nuevo impulso al género.
- EL APARTADO VISUAL es, sin duda, el mejor que hayamos visto nunca en cualquier videojuego.

lo peor

- LOS INDICADORES DEL CASCO que restan visibilidad, y eso se hace incómodo en algunos saltos.
- ES DEMASIADO DIFÍCIL en ocasiones, sobre todo si no se ha jugado a los Metroid anteriores.

alternativas

No hay otra aventura como este «Metroid Prime», ni en GC ni en ninguna consola. Pero si lo que buscáis es acción en primera persona (con algún puzzle sencillo) seguro que «TimeSplitters 2» o «Medal of Honor Frontline» no os van a decepcionar. De todas formas, «Metroid» es un juego ineludible para cualquiera que tenga una GameCube.

GRÁFICOS	El diseño, tanto de los bichos como de los niveles, es excepcional. Y además viene acompañado por los mejores efectos.	98
SONIDO	La música, electrónica, es muy buena y los efectos de sonido (Dolby Prologic II) ponen los pelos de punta, aunque no hay voces.	87
DURACIÓN	La aventura nos puede durar unas 30 horas, pero si además tratamos de completar la enciclopedia y el Metroid original...	96
DIVERSIÓN	El espíritu de la saga está perfectamente recogido gracias a unos escenarios muy variados y a los puzzles más ingeniosos.	97

PUNTUACIÓN FINAL **97**

valoración

Las apariencias engañan. Nos esperábamos el típico "shooter" en primera persona, y resulta que «Metroid Prime» es una aventura llena de puzzles, en la mejor tradición de la saga. El argumento está muy elaborado, los gráficos superan todo lo que habíamos visto hasta el momento y, lo mejor de todo, su desarrollo engancha como pocos. Puede que su dificultad eche para atrás a los jugadores más novatos, pero creednos, «Metroid Prime» es un juego brillante, por el que merece la pena comprar una GameCube.



La infiltración volvió a ser la clave del desarrollo del nuevo Metal Gear Solid.

Raiden fue la mayor novedad de esta continuación. Su presencia motivó todo tipo de opiniones.

Preestreno

■ KONAMI ■ AVENTURA DE ACCIÓN

Metal Gear Solid 2

Finalmente será el 8 de Marzo. Queda menos de un mes para que el juego más esperado de la historia llegue a nuestra PS2 y, de paso, deje pequeña cualquier aventura que hayamos jugado nunca en una consola. ¿Preparados para ver a Solid Snake de nuevo en acción? Más os vale, porque la versión europea de «MGS 2» llegará cargadita de novedades.







Raiden y Snake: dos hombres y un destino

PlayStation 2

Marzo

su paso por la revista

Ya desde que vimos su tráiler en el E3 de 2000, *Metal Gear Solid 2* se convirtió en uno de nuestros títulos más esperados, lo que se reflejó en los variados y extensos contenidos que os ofrecimos durante meses.



2 la infiltración a un nuevo nivel
metal gear solid 2 sons of liberty



- COMPAÑÍA: **Konami**
- CONSOLA: **PlayStation 2**
- AÑO: **2002**
- Nº DE LA REVISTA: **126**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

LOS ATENTADOS DEL 11 S propiciaron que algunas escenas fueran eliminadas o cambiadas en el desarrollo.

EL PERSONAJE DE VAMP, uno de los miembros de Dead Cell, está inspirado en Joaquín Cortés, el bailarín español.

Después de la revolución que supuso Metal Gear Solid para PSX, la expectación por ver el nuevo juego de la saga en PS2 era máxima. Por suerte, el proyecto corrió –de nuevo– a cargo del gran Hideo Kojima, quien logró volver a sorprendernos con un auténtico juegazo.

Solid Snake se estrenó en PlayStation 2 por la puerta grande. En esta ocasión, el legendario guerrero no estaba solo y compartió escenario con Raiden, un joven y mucho menos experimentado soldado que protagonizó gran parte de la aventura. Pese a que esta decisión fue bastante discutida por algunos fans, lo cierto es que el primer *Metal Gear* de 128 bits se coronó como uno de los mejores juegos de la época gracias a la acertada evolución de la fórmula de espionaje y acción que ya disfrutamos en la anterior entrega y a un apartado técnico brillante



Junto a su análisis, incluimos un suplemento con la guía completa del juego.

nuestra nota

La fórmula continuista y la reducida duración fueron las únicas manchas en el expediente de este juego, al que calificamos como una obra maestra imprescindible.

LAS NUEVAS HABILIDADES DEL ESPÍA



1 DESCOLGADOS de una barandilla podemos evitar que los enemigos nos detecten.



2 EN CADA MISIÓN podemos utilizar nuevos "gadgets", como el spray congelante.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ ARGUMENTO, GRÁFICOS, misiones... todo está a la altura del mejor juego de la historia.

■ LA SENSACIÓN DE VIVIR el juego, de "sentir" que somos Solid Snake es insuperable. Una gozada.

lo peor

■ QUE NO ESTÉ doblado al castellano , aunque si entendéis inglés los diálogos son estupendos.

■ REPITE situaciones del primer «MGS», así que los que lo conozcan se van a sorprender menos.

alternativas

«Metal Gear Solid 2» es un juego tan intenso y tan diferente al resto de aventuras que sería imperdonable no hacerse con él. En la misma línea, pero muy por debajo, sólo tenemos a «Headhunter», y si preferís un estilo de juego diferente, «Extermination» o «Resident Evil Code: Veronica» también son la caña. Probadlos.

■ GRÁFICOS	Hoy por hoy, los mejores que se han visto en cualquier consola, repletos de efectos y más sólidos que el propio Metal Gear.	98
■ SONIDO	Aunque no está doblado al castellano, la música y las voces son excelentes, y encima los vídeos están en Dolby digital 5.1.	89
■ DURACIÓN	La primera partida se queda en 12 horas, aunque tiene 2 modos extra, 4 niveles de dificultad y detalles para jugarlo una y otra vez.	80
■ DIVERSIÓN	La experiencia de juego es alucinante, gracias a la gran variedad de misiones y a los enemigos más listos de PS2.	98
PUNTUACIÓN FINAL		96

valoración

De principio a fin, «Metal Gear Solid 2» te mantiene en vilo. Aunque más que una segunda parte en algunos momentos casi parece un "remake", tanto por desarrollo como por su excelente apartado técnico, se trata de uno de los mejores juegos de la historia. Puede que no sea tan revolucionario como el primero, pero resulta aún más espectacular y divertido y, además, es toda una demostración de lo que la consola es capaz de realizar. A todas luces una obra maestra que no os podéis perder.



3 un rpg mágico e inolvidable
final fantasy x



- COMPAÑÍA: **Squaresoft**
- CONSOLA: **PlayStation 2**
- AÑO: **2000**
- Nº DE LA REVISTA: **129**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

LAS VOCES para los personajes llegaron por primera vez a la saga en esta décima entrega.

EN SU DESARROLLO trabajó un equipo de más de 100 personas. El presupuesto total del proyecto fue de 32 millones de dólares.

Los juegos de rol "subieron de nivel" con la llegada de la primera entrega de la saga *Final Fantasy* en PlayStation 2, que desplegó su gran potencia para regalarnos el RPG más espectacular hasta la fecha.

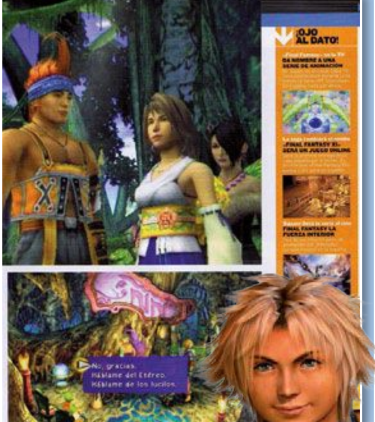
Derrotar a Sinh mientras recorríamos el mundo de Spira fue nuestro principal objetivo en el *Final Fantasy* más ambicioso creado hasta aquel momento. Con un apartado técnico apullante, en el que destacaban la expresividad de los rostros de Tidus y compañía, así como la belleza de los escenarios y efectos, en esta décima entrega descubrimos, además de nuevos deportes como el Blitzbol, que el poderío de PlayStation 2 era capaz de llevar un paso más allá a la serie de RPGs que nos llevaba enamorando desde 1987. Un apasionante argumento, que se apoyaba en unos personajes muy carismáticos, un genial sistema de combates por turnos y toda la magia que el equipo de Squaresoft era capaz de plasmar a sus obras, con las melodías del maestro Nobuo Uematsu como perfecto acompañamiento, lograron que nos rindiésemos ante él.



su paso por la revista

La espectacular portada protagonizada por Tidus fue uno de los momentos álgidos del juego en nuestra revista, en la que *Final Fantasy X* recibió una cobertura a la altura de las expectativas.





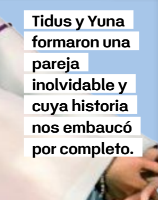








Los combates por turnos se mantuvieron en esta nueva entrega de la saga.



Tidus y Yuna formaron una pareja inolvidable y cuya historia nos embaucó por completo.

nuestra nota

La falta de traducción al castellano fue su principal lastre a la hora de hacerse con una puntuación perfecta. Aun así, lo calificamos como una "obra de arte en forma de videojuego".

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **SU APOTEÓSICO APARTADO TÉCNICO**, impresionante, al nivel de lo visto en «Metal Gear 2».
- **LA MARAVILLOSA HISTORIA** que nos cuenta. Es sin duda el mejor argumento de toda la saga.

lo peor

- **QUE LAS VOCES VENGAN EN INGLÉS.** Nos imaginamos el juego doblado al castellano, y casi podemos echarnos a llorar.
- **LA CONVERSIÓN A PAL**, que al final viene sin opción de 60 Hz.

alternativas

Desde ahora (y seguro que por mucho tiempo), **«Final Fantasy X»** es el mejor juego de rol de PS2. También está el reciente **«Shadow Hearts»**, peor técnicamente pero divertido por su mezcla de humor y terror. Este mes sale también **«Grandia 2»**, anticuado en su realización pero con el sabor de los clásicos.

GRÁFICOS Personajes que parecen casi vivos, escenarios tridimensionales con miles de detalles, efectos de luz soberbios.... Increíble.	96
SONIDO Una grandiosa banda sonora que mezcla varios estilos y efectos sonoros excelentes. Las voces están en inglés, pero son buenísimas.	89
DURACIÓN MÁS DE 100 HORAS DE JUEGO. Y seguro que ni así descubrís todo ¡Y además el Blitzbol, que es todo un juego aparte!	98
DIVERSIÓN El misterio de Sinh atrapa desde el principio. Los combates son un "pique" y siempre hay algo maravilloso por descubrir.	94
PUNTUACIÓN FINAL	**96**

valoración

Parece que PS2 es una consola de extremos: hasta el momento estaba "huérfana" de un juego de rol en condiciones, y ahora tiene el mejor representante del género PARA CUALQUIER CONSOLA. «Final Fantasy X» no sólo es la mejor entrega de la saga hasta el momento, sino un juego por encima del bien y del mal. Su historia es apasionante, tiene personajes carismáticos y su diversión es casi ilimitada. No descubriréis la verdadera magia del género de rol hasta que juguéis a «Final Fantasy X», un imprescindible de PS2.





Disfrutar de la mítica aventura de SNES en cualquier parte era un sueño que, por fin, se hizo realidad.



REESTRENO Game Boy Advance

Los juegos más potentes que están a punto de llegar.

LAS CLAVES

Marzo
Nintendo
Action RPG

ZELDA: A LINK TO THE PAST

Si pensáis que entrenar al Barça hoy en día es toda una aventura, es que todavía no conocéis cómo se lo monta el intrépido Link.

¡OJO AL DATO!

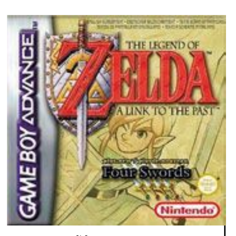
LINK NOS PREPARA UNA GRAN AVENTURA, REPLETA DE EMOCIÓN, COMBATES, PUZZLES, Y CON UN GENIAL MODO MULTIJUGADOR

su paso por la revista

El estreno de *A link to the Past* compartió protagonismo en nuestra revista con la llegada de Game Boy Advance SP, la nueva versión de la portátil de Nintendo. Juntos formaron un dúo impagable.

4 el regreso de un clásico atemporal

zelda: a link to the past



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Game Boy Advance**
- AÑO: **2003**
- Nº DE LA REVISTA: **139**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

LLEGÓ 10 AÑOS DESPUÉS del lanzamiento del original para Super Nintendo.

EL MODO FOUR SWORDS fue la principal novedad de esta versión. Permitía cooperar o competir a hasta 4 jugadores.

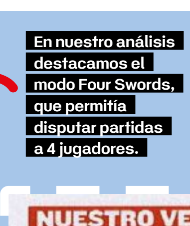
La nueva portátil de Nintendo, Game Boy Advance, viajó al pasado para recuperar una de las historias más apasionantes que disfrutamos en la mítica SNES.

Uno de las mejores entregas de la saga zelda, y de todo el catálogo de SNES, fue sin ninguna duda *A Link to the Past*. Por eso, en Nintendo, que eran tan conscientes de ello como del cariño que le guardaban muchos jugadores a este título, decidieron realizar esta adaptación para reforzar el catálogo de su flamante nueva portátil: Game Boy Advance SP. Por suerte, el trabajo en la conversión fue perfecto y los usuarios de la portátil pudimos disfrutar de nuevo de esta inolvidable aventura, que llegó acompañada -además del aliciente de su portabilidad- de leves retoques gráficos y, por primera vez, de textos en castellano. ¡Razones de peso para regresar a Hyrule!

La fórmula del original se mantenía igual de fresca a pesar del paso de los años.

nuestra nota

La calidad del título original unida a una perfecta conversión, hicieron de este juego uno de los mejores del catálogo de Game Boy Advance hasta ese momento. ¡Qué más se podía pedir!



En nuestro análisis destacamos el modo Four Swords, que permitía disputar partidas a 4 jugadores.



NOVEDADES Game Boy Advance

ROL ■ NINTENDO ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible

AVENTURAS PARA CUATRO

ZELDA: A LINK TO THE PAST

El RPG más aclamado de Super Nintendo regresa a tamaño reducido y con nuevos alicientes. ¡Ahora es portátil y multijugador!

¡ÚNETE A LINK!

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **SU GENIAL DESARROLLO**, lleno de combates y puzzles, os atrapará desde la primera partida.
- **EL MODO "FOUR SWORDS"**, el complemento ideal para hacer que la aventura dure todavía más.

lo peor

- **ALGUNOS PUZZLES** son realmente complicados. Los más impacientes pueden desesperarse.
- **LOS EFECTOS DE SONIDO**, que aunque suenan de maravilla, resultan un poco escasos.

alternativas

En la portátil podemos encontrar un buen número de aventuras de distintos estilos y gran calidad. La más cercana a «Zelda» es «Golden Sun», un RPG genial, pero que se diferencia en que tiene combates por turnos. «Metroid Fusion» es sensacional también, pero su desarrollo tiene más acción. ¡Y no os olvidéis también de la saga «Castlevania»!

GRÁFICOS	A pesar de tener más de diez años, lo cierto es que el mundo de Hyrule sigue pareciendo bastante colorido e imaginativo.	85
SONIDO	Las melodías son pegadizas como pocas, y los efectos suenan de maravilla, aunque es cierto que pueden resultar un tanto escasos.	81
DURACIÓN	La aventura puede duraros unas 20 ó 30 horas, y el minijuego Four Swords... toda la vida. Vamos, que el juego es largo de verdad.	95
DIVERSIÓN	Lo mejor del juego. La sabia mezcla de acción y puzzles es irresistible. No vais a encontrar nada más divertido para la portátil.	97
PUNTUACIÓN FINAL		96

valoración

Link se estrena en la portátil de Nintendo con un cartucho "dos-en-uno" de auténtico lujo, que incluye una conversión directa del clásico «A Link to the Past» de SNES y un nuevo minijuego para 4 jugadores divertidísimo. La aventura principal sigue siendo tan alucinante como hace 10 años, y además ha sufrido leves retoques gráficos y ha sido traducida al castellano para adecuarla a los tiempos que corren. No se puede pedir más a un título que no debe faltar en ninguna colección de juegos que se precie. Compra obligada.

su paso por la revista

El anuncio del cese de fabricación de Dreamcast no impidió que nos volcáramos con este juego, al que inicialmente dimos a conocer como Tennis 2K2, y que ocupó un buen número de páginas de la revista.

Su elevado ritmo y el sencillo control le convirtieron en uno de los juegos más divertidos de la época.

5 la vuelta del rey de las pistas
virtua tennis 2



- COMPAÑÍA: **Sega**
- CONSOLA: **Dreamcast**
- AÑO: **2002**
- Nº DE LA REVISTA: **124**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

POWER SMASH 2, en Japón, y Sega Sports Tennis 2K2, en EEUU, fueron los nombres del juego en otros territorios.

UNA CONVERSIÓN PARA PS2 saldría a la venta meses más tarde. En España fue distribuida por Acclaim.

Jugar al tenis en consola nunca había sido tan divertido y espectacular hasta la llegada de Virtua Tennis a las pistas de Dreamcast. ¡Pues esta continuación consiguió mejorar todo lo que vimos en el primero!

Un auténtico punto ganador. Así podríamos definir a *Virtua Tennis 2*, la nueva entrega del arcade de tenis que, un año y medio antes, nos había dejado boquiabiertos en Dreamcast. De nuevo, la poderosa consola de Sega, que ya se encontraba de capa caída en la mayoría de mercados, fue la cancha elegida para albergar unos espectaculares y divertidísimos partidos que no solo eran tan adictivos como los de la primera parte, sino que los superaban en casi todos los aspectos gracias al añadido de un nuevo golpe "cortado", un apartado gráfico superior y otras interesantísimas novedades, como la presencia de tenistas femeninas y la remodelación del modo World Tour. Por todo ello, y pese a que ya no contaba con el aliciente del factor sorpresa, *Virtua Tennis 2* se convirtió por méritos propios en uno de los mejores representantes de este deporte de la historia de las consolas y en un título imprescindible.

nuestra nota

Todos los apartados del juego, a excepción del sonoro, recibieron una puntuación sobresaliente. Sin duda, el mejor título de tenis creado hasta la fecha se merecía una nota así de elevada.

Gráficos: 94
Aunque parezca mentira, tanto los jugadores (ojo a la fluidez de sus animaciones) como las nuevas pistas tienen en general un aspecto mejor acabado que el anterior, lo cual ya es mucho decir. Auténticamente sensacionales.

Sonido: 85
Como suele ser normal en cualquier simulador deportivo, la música (algo cansina y repetitiva) cede todo el protagonismo a unos efectos sonoros nítidos y muy realistas, con voces (o gritos) digitalizados para los tenistas.

Jugabilidad: 98
El control sobre los deportistas es sencillamente perfecto. se ha añadido un nuevo golpe "cortado" a los participantes y la velocidad a la que se disputan los encuentros es fulminante, pero no por ello la cosa resulta más difícil. Vamos, que su jugabilidad es maravillosa.

Diversión: 97
La cantidad de nuevas opciones, las chicas, el modo World Tour remodelado y el ya de por si divertidisimo multijugador son una garantia más que suficiente para tener metido el tenis en vuestras venas por tiempo ilimitado.

Opinión:
Hitmaker ha vuelto a regalar a los usuarios de Dreamcast un juego de tenis que roza la perfección, súper completo en todos los apartados y muy renovado con respecto al original. Es verdad que ya no supone una revolución, como lo fue el original en su momento, pero eso no quita para que estamos ante uno de los mejores juegos de la historia.

Valoración 96

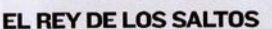














EL REY DE LOS SALTOS

SUPER MARIO SUNSHINE

Con esa "curva de la felicidad", seguro que Mario no llega a campeón olímpico de salto, pero sí es el gran campeón de la diversión. ¡A ver quién nos asegura tan buenos ratos con una manguera!

su paso por la revista

Reportajes exclusivos, noticias, protagonismo en Big in Japan, una genial portada... Teníamos muchas ganas de un nuevo *Mario* en 3D y eso se reflejó en un buen número de ejemplares de Hobby Consolas.

6 y mario sacó la manguera... super mario sunshine



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **GameCube**
- AÑO: **2002**
- Nº DE LA REVISTA: **133**
- NOTA: **95**

¡mosquis!

BOWSER JR, o Bowsy, hizo su primera aparición en este título. ¡Era igual de malvado que su padre!

HASTA 10 DISPOSITIVOS de agua fueron creados durante el desarrollo. Finalmente, el A.C.U.A.C fue el elegido.

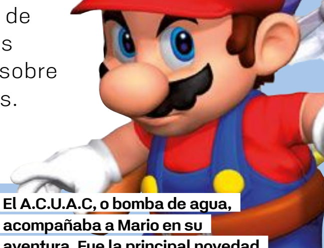
Era uno de los juegos más esperados por los usuarios de GameCube, y –como casi siempre– Mario no defraudó y se marcó un juego tan innovador como refrescante. ¡El fontanero nunca defraudaba!

Después de maravillarnos en N64, la siguiente aventura de Mario en 3D se estrenó en la nueva consola de Nintendo, GameCube, y sirvió tanto para reafirmar lo bien que se le daban las 3 dimensiones al fontanero como para demostrar que la flamante máquina morada de la gran N tenía un poder descomunal. Esta vez, la colorida Isla Delfino fue el exótico paraje que Mario recorría para rescatar a Peach, algo para lo que debía sacar a relucir todas sus habilidades habituales, a las que unió, como principal novedad, el manejo de una polivalente bomba de agua que le permitía limpiar manchas de pintura, propulsarse en el aire y, sobre todo, ofrecernos diversión a raudales.

¡Mil gracias señor MIYAMOTO!

ESTE CUARENTÓN JAPONÉS, gran aficionado a la jardinería y al que le encanta tocar la guitarra, vuelve a estar detrás de la nueva aventura de su más famoso personaje, Mario. Claro que a él también le debemos mitos del calibre de Zelda, Metroid, Donkey y F-Zero. Y para colmo es un tío muy majo.

No pudimos evitar agradecer al maestro Miyamoto su nuevo regalo en forma de videojuego.



El A.C.U.A.C, o bomba de agua, acompañaba a Mario en su aventura. Fue la principal novedad de esta nuevo juego del famoso fontanero de Nintendo.



nuestra nota

Una aventura maravillosa que justificaba la compra de GameCube. Así de contundentes nos mostramos en nuestra valoración de un juego genial en la totalidad de sus apartados.



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS NUEVAS POSIBILIDADES** de Mario, especialmente desde que lleva una manguera a la espalda.
- **EL APARTADO TÉCNICO,** que incluye algunos efectos nunca vistos en una consola de videojuegos.

lo peor

- **LA CÁMARA,** en muy contadas ocasiones, nos pone las cosas difíciles para realizar los saltos.
- **NO ES REVOLUCIONARIO** como las anteriores entregas, aunque es igualmente genial.

alternativas

No hay un juego de plataformas de tanta calidad en ninguna consola (¡y seguro que tardarán en alcanzarle!). Dentro de poco llegará «Crash Bandicoot» a GameCube, pero de momento lo único parecido, en un tono más aventurero, es **«Luigi´s Mansion»**, que además está protagonizado por el hermano de Mario.

GRÁFICOS Los modelos son simples, pero los efectos de última generación y los enormes escenarios le dan a Mario un aspecto impecable.	93
SONIDO Las melodías son una versión mejorada de las clásicas, aunque con efectos dinámicos. En cuanto a las voces, están en inglés.	82
DURACIÓN Si jugamos "para avanzar" podemos tardar más de 50 horas, pero si encima queremos recorrer por completo los mundos...	96
DIVERSIÓN Las posibilidades de Mario son infinitas: salta, nada, trepa... y encima gana con el uso de la manguera. Un juego irresistible.	95
PUNTUACIÓN FINAL	**95**

valoración

Estamos tan acostumbrados a flipar con todos los juegos de Mario que esto ya nos lo esperábamos. Su primera aventura de 128 bits ha resultado ser una maravilla, **tanto por las altísimas cotas** de diversión que consigue cómo por su apartado técnico, que combina un aspecto "de dibujos" con efectos de última generación. Si buscabais un buen motivo para haceros con una GC, la espera ha terminado. Aunque la verdad es que no resulta tan original como en su momento lo fue «Mario 64».


NOVEDADES Xbox

ESPIONAJE Y TECNOLOGÍA

SPLINTER CELL

Los soldados "tipo Rambo" ya están acabados. Ahora lo que se lleva es colarse en las filas enemigas sin ser descubiertos y dejar todo arreglado antes de que empiece la "ensalada de tiros".

¡QUE NO OS VEAN!

SAM FISHER

su paso por la revista

La portada del número 138, en la que anunciábamos a *Splinter Cell* como "el mejor juego de espías", es un claro ejemplo de la importancia y magnitud con la que tratamos a la nueva serie estrella de Ubisoft.

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
PLAYSTATION 2 • PLAYSTATION • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE • DREAMCAST • GAME BOY
HOBBY CONSOLAS
SORTEAMOS 90 JUEGOS y muchos regalos más...
A FONDO METAL GEAR SUBSTANCE
PRIMERAS IMÁGENES SE ACERCA DRIVER 3
Guía completa de MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE
EL MEJOR JUEGO DE ESPÍAS
SPLINTER CELL
¡Así son las versiones de PS2 y GameCube!
ADEMÁS...
SOUL CALIBUR 2, desde Japón
RESIDENT EVIL 0 llega a GC
Así será DEVIL MAY CRY 2
SHENMUE II debuta en Xbox
50 JUEGOS NUEVOS

7 redefiniendo el espionaje
splinter cell

COMPAÑÍA: **Ubisoft**
CONSOLA: **Xbox**
AÑO: **2002**
Nº DE LA REVISTA: **136**
NOTA: **95**

¡mosquis!

INSPIRÓ UNA SERIE DE NOVELAS escritas por varios autores, siempre bajo el seudónimo de David Michaels.

SAMUEL LEO FISHER es el nombre completo del agente protagonista, un veterano miembro de la Agencia Nacional de Seguridad (NSA).

Solid Snake puso de moda la infiltración en consolas, pero Sam Fisher demostró que no tenía nada que envidiar al héroe de *Metal Gear*.

La sombra de Metal Gear era muy alargada en aquella época, pero Ubisoft consiguió infiltrar a un nuevo agente, Sam Fisher, y plantar cara al héroe de Shadow Moses con un espectacular título de acción y espionaje. Equipado con un elevado número de "gadgets" y armas, de las habilidades de Fisher dependía acabar con una amenaza terrorista capaz de poner al mundo entero en jaque, misión para la que era fundamental ser tan sigiloso como un fantasma. Su mejor aliado, el sensor de luz que marcaba el nivel de visibilidad de cara al enemigo, fue uno de los grandes aciertos de esta aventura, que consiguió tener identidad propia y mirar de tú a tú al mismísimo Snake.

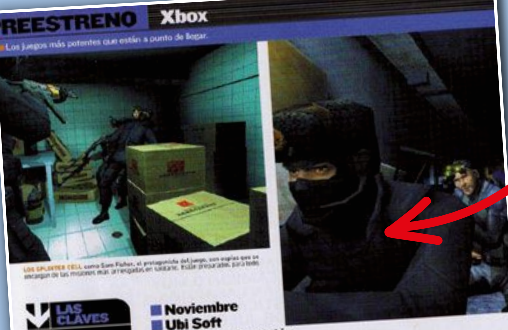
Las posibilidades de sigilo eran las más completas que habíamos visto hasta la fecha en un videojuego.



nuestra nota

Su principal virtud fue, a la vez, su principal defecto: beber demasiado de la mecánica de *Metal Gear Solid*, juego al que incluso consiguió superar en algunos aspectos.

Sam Fisher demostró ser un héroe repleto de carisma y con unas posibilidades inmensas. Se convirtió inmediatamente en uno de nuestros espías favoritos.


PREESTRENO Xbox

Los juegos más potentes que están a punto de llegar

LAS CLAVES

Noviembre
Ubi Soft
Aventura de acción

SPLINTER CELL

Si os parece difícil asaltar la nevera sin que os pille vuestra madre es porque no tenéis las habilidades ni los aparatos de este espía.

PRIMERA IMPRESIÓN

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LAS HABILIDADES** de nuestro personaje, más variadas que en cualquier otro juego de espionaje.

■ **LOS EFECTOS DE LUZ** son, por el momento, los mejores que se han visto en una consola.

lo peor

■ **EL ARGUMENTO Y LOS PERSONAJES** no enganchan tanto como en «Metal Gear Solid 2».

■ **LA DIFICULTAD**, que pasa de imposible a "paseo por el campo", y viceversa, en cuestión de segundos.

alternativas

A la espera de su duelo con **«Metal Gear Solid Substance»**, ésta es la mejor aventura de acción que existe para Xbox, y el mejor juego de esta consola junto con «Halo». La estrategia militar pura y dura basada en el sigilo se encuentra también en **«Commandos 2»**, aunque técnicamente no está a la altura del genial «Splinter Cell».

■ **GRÁFICOS** Los escenarios llenos de detalle y las suaves animaciones mejoran aún más con los impagables efectos de luz. Geniales — 95

■ **SONIDO** El doblaje al castellano (con la voz de Pierce Brosnan) está muy bien realizado, la música cumple y los efectos en 5.1 son brutales. — 90

■ **DURACIÓN** Además de que es largo, cada situación se puede superar de formas diferentes, y encima se podrán descargar niveles de Internet. — 90

■ **DIVERSIÓN** El desarrollo es absorbente, las situaciones son de lo más variado y su realismo llega a cotas alucinantes. Una pasada. — 95

PUNTUACIÓN FINAL 95

valoración

No nos extraña lo más mínimo que «Splinter Cell» haya ido arrasando con todos los premios de las ferias en las que ha sido presentado. Porque, la verdad, es una auténtica maravilla que pone a prueba todo el poder de Xbox. Es verdad que su propuesta es muy parecida a la de «MGS», pero ¿es eso un defecto? Lo que importa es que la experiencia de juego es total. Uno de los mejores títulos del año, técnicamente apabullante, y sobre todo, increíblemente divertido. Imprescindible.




Esta entrega de la saga Zelda destacó por su peculiar aspecto gráfico.



8 the legend of zelda the wind waker





- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **GameCube**
- AÑO: **2003**
- Nº DE LA REVISTA: **139**
- NOTA: **95**

Link navegó hasta las ricas aguas de GameCube para regalarnos una aventura épica e imborrable.

Con el viento a favor y a toda vela. Así atracó Link en el puerto de los 128 bits en su primera aventura para GameCube. Con un apartado gráfico sin precedentes en la saga, y que emulaba a las películas de animación, la propuesta de esta nueva entrega de *Zelda* nos atrapó sin remedio gracias a su genial ambientación y apasionante argumento, y a su divertidísimo sistema de juego, que tomaba lo mejor de los clásicos y añadía algunos acertados elementos novedosos.



su paso por la revista
Un nuevo *Zelda* siempre da mucho de que hablar, y *The Wind Waker* no fue una excepción. ¡Aunque nosotros nos quedamos con la maravillosa portada del número 139!

Nuestra portada se tiñó de Cel Shading para celebrar la salida de este juegazo.

nuestra nota
Una puntuación sobresaliente para una aventura que nos hizo disfrutar a lo grande de nuestra GameCube.

9 star wars



- COMPAÑÍA: **Lucas Arts**
- CONSOLA: **GameCube**
- AÑO: **2003**
- Nº DE LA REVISTA: **146**
- NOTA: **95**

Los duelos espaciales más apasionantes se trasladaron de una galaxia muy, muy lejana... ¡a nuestra GameCube!

Combatir contra el Imperio pilotando un X-Wing o incluso a bordo del mítico Halcón Milenario, nunca fue tan divertido como en la tercera parte de la saga Star Wars: Rogue Squadron, que -por primera vez- también nos permitió bajarnos de la nave y realizar algunas misiones a pie o sobre vehículos como una Speeder Bike. ¡Y todo ello junto a unos gráficos sublimes y a la banda sonora original de John Williams!



su paso por la revista
Sabíamos que sería el último gran juego de Sonic en una consola de Sega, lo que nos hizo crear todos sus contenidos con un cariño especial.



La recreación de las batallas de las películas de Star Wars era genial.

rebel strike



Las naves y personajes más carismáticos de Star Wars estaban presentes.

nuestra nota

Una puntuación de otro planeta para un título galáctico en todos los sentidos. ¡Menudo juegazo disfrutamos!



NUESTRO VEREDICTO		valoración
alternativas La opción más clara a este «Rebel Strike» sería el primer «Rogue Leader», pero como ya viene incluido en este juego, ¿para qué molestarse? Por otro lado, también podéis probar suerte con «The Clone Wars» que cuenta con una ambientación y desarrollo parecido a éste, aunque en cuestiones técnicas queda muy por detrás.	**GRÁFICOS** Los mejores que hemos visto en cualquier consola. EL modelado de naves, personajes y escenarios es del todo alucinante. **98**	La saga espacial por excelencia regresa a GameCube con un impresionante shooter que, además de contar con un desarrollo divertidísimo, incluye un montón de novedades que le hacen todavía más irresistible. En especial, la posibilidad de poder jugar a dobles al primer «Rogue Leader» nos ha emocionado de verdad. ¡Vaya jugazo amigos! Además, el título cuenta con un acabado técnico sublime que lo convierten en una gozada para los ojos. Si tenéis una GameCube, debéis compraros este juego.
	SONIDO La banda sonora es la misma que compuso John Williams para los filmes originales. El doblaje al castellano redondea este apartado. **97**	
	DURACIÓN El modo para un jugador os durará un mínimo de 10-12 horas, pero sumad a esto el modo versus, el cooperativo, los extras... **94**	
	DIVERSIÓN El desarrollo del juego ofrece variedad y diversión en cantidades industriales, y las novedades que incorpora nos han convencido. **94**	
	PUNTUACIÓN FINAL 95	

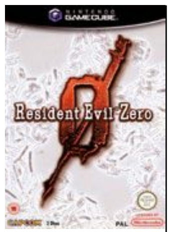


Alternar entre los dos protagonistas era vital para sobrevivir.





10 resident evil 0



- COMPAÑÍA: **Capcom**
- CONSOLA: **GameCube**
- AÑO: **2003**
- Nº DE LA REVISTA: **138**
- NOTA: **94**

La cooperación entre Rebecca y Billy, los protagonistas del juego, fue la mayor novedad de la nueva entrega del rey del terror: *Resident Evil*.

El primer Resident Evil exclusivo de GameCube apostó por mantener la fórmula "tradicional" de personajes poligonales sobre fondos prerrenderizados y las mecánicas de "survival horror", pero añadiendo algunos elementos totalmente nuevos. El principal era la posibilidad de cambiar entre los dos personajes protagonistas en cualquier momento, lo que propiciaba inspirados momentos de cooperación... ¡con la diversión y el terror de siempre!



Rebecca, a la que conocimos en mansión del primer juego, era una de las protagonistas.

nuestra nota

Los nuevos elementos insuflaron un soplo de aire fresco a la mecánica clásico de los "Resident" ¡Y nos encantó la idea!

NUESTRO VEREDICTO			valoración
lo mejor CAMBIAR DE PERSONAJE en cualquier momento logra que el juego sea más variado y divertido. EL APARTADO VISUAL, en el que destacan, entre otras cosas, los escenarios ultrarrealistas.	**alternativas** GameCube ya se ha hecho con un buen catálogo de juegos de miedo. Casi tan bueno como este prólogo de la serie es el remake del primer «Resident Evil», mientras que «Eternal Darkness», sin tener unos gráficos tan llamativos, es casi igual de divertido. Con mucho más humor tenemos «Luigi's Mansion», aunque también es más corto.	**GRÁFICOS** Los modelos nos deleitan con un diseño muy bueno, y muchos de los escenarios prerrenderizados están también animados. **94**	El primer capítulo de la saga «Resident» completamente nuevo que hemos disfrutado en GameCube no nos podía dejar mejor sabor de boca, ya que supone toda una revolución dentro de la serie. Y no sólo por el hecho de controlar a dos personajes, sino también porque su historia, sus gráficos, sus puzzles, etc. están muy trabajados. Vale, alguno echará de menos las armas defensivas o las cajas de objetos, pero se olvidará de todo en los primeros 10 minutos de juego. Un juego que no podéis dejar pasar.
lo peor QUE NO TENGAMOS "CAJAS MÁGICAS", ya que algunos objetos se pierden al cambiar de área. EN EL APARTADO SONORO se echa de menos el doblaje al castellano y el uso de Pro Logic II.		**SONIDO** La música es dinámica, y los efectos son muy buenos, aunque el juego no está doblado ni se usan las librerías Dolby Pro Logic II. **88**	
		DURACIÓN La aventura nos mantiene enganchados durante unas 12 horas, aunque al completarlo se desbloquea un minijuego. **85**	
		DIVERSIÓN Manejar a dos personajes, los puzzles "a dobles" y las novedades en el inventario bastan para justificar esta notaza. **94**	
		PUNTUACIÓN FINAL 94	


JUEGO DEL AÑO PARA PLAYSTATION 2

1º GTA Vice City

2º Metal Gear Solid 2

JUEGO DEL AÑO

1º Final Fantasy X

2º GTA Vice City

JUEGO DEL AÑO PARA GAMECUBE

1º S. Mario Sunshine

2º Resident Evil

COMPAÑIA DEL AÑO

Electronic Arts

CONSOLA DEL AÑO

Playstation 2

JUEGO DEL AÑO PARA XBOX

1º Splinter Cell

2º Halo

JUEGO DEL AÑO PARA GAME BOY ADVANCE

1º Golden Sun

2º Metroid Fusion

A la gala acudió lo más granado del sector de los videojuegos en España.

PREMIAMOS A LOS MEJORES DE 2002

Estos fueron algunos de los afortunados ganadores de nuestra edición de premios Hobby Press de 2002. ¡Qué tiempos!

Entrevistas a los grandes

En esta etapa seguimos dando cada vez más importancia a las entrevistas con los grandes del sector, lo que nos llevaba a viajar por todo el mundo.





David Dienstbier, uno de los creados de Turok, posa orgulloso con una de nuestras revistas.

curiosidades de la revista

Nueva maquetación y contenidos, reportajes exclusivos y también alguna que otra fiesta... ¡Marchando un plato combinado de curiosidades de Hobby Consolas!

Jugando hasta con el móvil

Durante 2002 y 2003 los teléfonos móviles evolucionaron en un gran número de aspectos y se extendieron de forma masiva entre los usuarios. En Hobby Consolas os ofrecimos una extensa comparativa con los teléfonos más potentes capacitados para mover juegos en Java.


VOLLEY

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

CHRISTIE EL SECRETO DE SU JUEGO

SHOW ROOM LA WEB MÁS SEXY

www.doax-bv.com

NO TODO SON JUEGOS EN EL E3 DE LOS ANGELES

Las chicas del E3

Después de tantos años, ya son como de la familia. Aquí las tenéis de nuevo: son guapas, simpáticas y ayudan con su presencia a dar color -y calor- a la gran feria de los videojuegos. Estas que veis aquí son las más llamativas de este año. Y que no se enfade ninguna lectora: también estuvimos buscando a algún chico... ¡pero no vimos ninguno!

LAS MÁS SIMPÁTICAS

LAS MÁS APROPIADAS

LAS MÁS TERRORÍFICAS

Estas mujeres van detrás de tu bolsillo

Y TIENEN MÁS DE 300

CHICAS, MUCHAS CHICAS

Azafatas del E3, personajes sexys, publicidad de lo más sugerente... las chicas ligeritas de ropa fueron un reclamo habitual en esta época.


LOS MEJORES MÓVILES PARA JUGAR

Lo primero que se necesita es un buen móvil. ¿Que no sabéis cuál elegir? Pues aquí tenéis los teléfonos mejor preparados para jugar a lo grande.

MÓVILES JAVA CON CÁMARA DIGITAL

SHARP GX10

NOKIA 3650

NOKIA 7650

SONY ERICSSON T610

NOKIA 7250

MÓVILES JAVA SIN CÁMARA DIGITAL

MOTOROLA T720i

NOKIA 7210

SAMSUNG S100

NOKIA 3510i

NOKIA 5100

NOKIA N-GAGE

LOS MÁS VENDIDOS

moldeando hobbyconsolas

El número de 126 de Hobby Consolas estrenó una nueva maquetación. Las secciones no variaron demasiado respecto a los ejemplares precedentes, pero sí la forma en la que os las mostrábamos.

Un sumario más claro

El índice de la revista se benefició de la renovación más exhaustiva hasta la fecha. Ahora era más intuitivo y útil que nunca.

En cada número, dos redactores se enfrentaban en La Polémica del Mes. ¡Solo nos faltaba una piscina de barro!

Nuevas listas

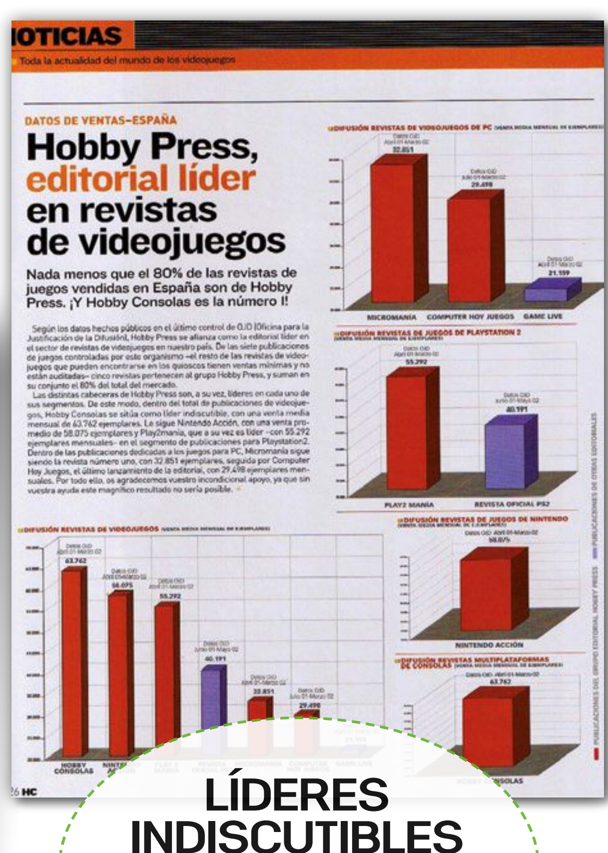
Las listas de los más vendidos y de la selección de Hobby Consolas eran todo un clásico, y gracias a la nueva maquetación podíamos mostrároslas con más información que nunca.

Los favoritos de la redacción, los más esperados... esta sección creció en contenido y en calidad visual.

Guías y consejos

Los trucos y las guías completas tuvieron aún más presencia. Algunas eran tan extensas que incluso tuvimos que lanzarlas en forma de suplemento gratuito.

Destripamos decenas de juegos para ofreceros las guías más extensas que habíamos realizado hasta la fecha.


NOTICIAS

Toda la actualidad del mundo de los videojuegos

DATOS DE VENTAS–ESPAÑA

Hobby Press, editorial líder en revistas de videojuegos

Nada menos que el 80% de las revistas de juegos vendidas en España son de Hobby Press. ¡Y Hobby Consolas es la número 1!

LÍDERES INDISCUTIBLES

En 2002, el 80% de las revistas de juegos vendidas en España eran de Hobby Press, Y Hobby Consolas era líder en la editorial y en los kioscos.


PRESENTACIÓN–ESPAÑA

¡Sí, sí, es ella, es Lara! ¡¡Y estuvo con nosotros!!

La modelo que interpreta a Lara Croft, Jill de Jong, pasó por Madrid para promocionar la nueva entrega de la saga «Tomb Raider», que salió a la venta el pasado 4 de julio para PS2.

...Y NUESTRO DIRECTOR, CUMPLIENDO CON LA TRADICIÓN

Lara posando con Manuel del Campo

Y no. No nos hemos equivocado en el título. Pero es que la leyenda de nuestro director ya había crecido tanto que ahora era Lara la que le buscaba por medio mundo para hacerse la foto. ¡Menuda cruz tenía el pobre! Ejem, ejem.

"Analizando" la noche

Los eventos de presentación se extendieron sobremanera, lo que nos "obligó" a dejarnos caer por todo tipo de saraos.

ASÍ FUE LA FIESTA



LOS CHICOS Y CHICAS de las redacciones de HC y Play2Manía cumplieron con lo previsto: no ligaron y acabaron con toda la cerveza

¡VAYA PÓKER! Carolina Moreno (Proein), Teresa Núñez (Virgin), J.M. Martín (Proein) y Lidia Pitzalis (Microsoft), de buen rollito.



EL EQUIPO DE UBI SOFT, celebrando junto a Amalio Gómez el premio que se llevó «Splinter Cell». ¡Menuda panda de "espías"!

LA BELLA Y... Óscar del Moral (Microsoft) y Antonio López (EA), flanquean a Mónica Marín, nuestra Directora de Publicidad.

LA NUEVA "CHICA MATRIX". Aida Guerra, de Infogrames, se olvidó durante un rato de «Enter the Matrix» para asistir al fiestorro.



EN EQUIPO. Nuestro "dire" y Mónica Marín, directora de Publicidad, se llevan "a matar", pero en la foto sacaron su mejor sonrisa.

LA SIEMPRE DURA VIDA DEL REDACTOR

Muchos de estas fiestas incluían la presencia de futbolistas, famosos o actuaciones de artistas del momento. Os puede parecer muy divertido, ¡pero al día siguiente nos tocaba madrugar!

PLAYSTATION EXPERIENCE–MADRID

La fiesta de los usuarios de PS2

El PlayStation Experience se celebró en Madrid del 17 al 19 de octubre, ¡y fue un éxito!

A los que siempre os quedabais con las ganas de asistir a alguna feria de videojuegos, como el E3 o el ECTS, seguro que la pasada edición del PlayStation Experience colmó todas vuestras expectativas. ¿Pudisteis ir? Si no, no sabéis la que os perdisteis: Sony montó en el Palacio Vistalegre (Madrid) una feria con más de 500 consolas en las que se podían probar los 100 títulos más cañeros de PS2, como «GT4», «Resident Evil Outbreak», «Pro 3», «Prince of Persia», «El Retorno del Rey», «FIFA 2004»... ¡de todo! Y no sólo eso, sino que también hubo concursos, conciertos como el de Sexy Sadie, y DJ's actuando en directo, exhibiciones de patinaje, y muchos eventos que hicieron las delicias de los más de 25.000 asistentes. Además, por allí se pasaron futbolistas como Pavón, César y Cambiasso, programadores... ¡y nosotros, claro! Por cierto, el día anterior a la inauguración Sony también montó una fiesta para periodistas que fue una pasada. ¡A ver si otras compañías se animan!



CAMBIASSO Y CÉSAR, del Real Madrid, estuvieron probando los juegos. Ahora ya sabéis lo que hacen los "galácticos" durante sus ratos libres.



LA PRINCESA DE PERSIA fue a la feria. ¡Y consiguió que Sergio olvidara los juegos!



PAVÓN también se pasó por el Experience y demostró que es un "fiera" con el «Pro».



SEXY SADIE fue uno de los grupos que actuaron en el concierto que hubo el sábado 18 por la noche. ¡Los jugones se lo pasaron en grande!





¡TODO SEA POR VOSOTROS! Ya sabéis que la vida del redactor de HC es enormemente dura. Primero nos "obligaron" a hacernos una foto con dos muñecos y luego con dos...muñecas.

moldeando hobbyconsolas

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor | alternativas | GRÁFICOS 60 | SONIDO 80 | DURACIÓN 90 | DIVERSIÓN | valoración

lo peor

Nueva ficha

La ficha de valoración de los análisis cambió de forma radical. Ahora se presentaba en formato horizontal, mostraba las alternativas de forma más clara e incluía "lo mejor" y "lo peor".

¡EXCLUSIVA EN ESPAÑA!

LLEGA UNA AVALANCHA DE JUEGOS BASADOS EN LA PELÍCULA DE SPIDERMAN

EL AÑO DE LA ARAÑA

En Hobby Consolas, fieles a nuestro deseo de ser siempre la primera revista en ofreceros la información más novedosa, hemos conseguido en exclusiva para España los primeros detalles del nuevo juego de Spiderman, que estará basado en la película que Columbia Pictures está a punto de estrenar en EE.UU.

REPORTAJE

¡PRIMERAS IMÁGENES DE ENTER THE MATRIX!

ASÍ SERÁ EL JUEGO BASADO EN EL UNIVERSO DE LAS PELÍCULAS DE MATRIX

BIENVENIDO AL MUNDO VIRTUAL

REPORTAJE

¡EXCLUSIVA EN ESPAÑA!

...Á EL JUEGO BASADO ...ELÍCULA DEL AÑO

...PODER ...L ANILLO ...EGA A LAS CONSOLAS

Caza de exclusivas

Ser la revista de videojuegos líder en España nos permitió conseguir algunos reportajes exclusivos de lo más jugosos. Este contenido "solo en Hobby Consolas" fue muy frecuente en esta etapa.

Conocer la información más anticipada de los juegos del futuro solo era posible con Hobby Consolas.

...UESTRAS CARTAS

TELÉFONO ROJO

Yen te responde

La pregunta del mes

SEGA VA A PROGRAMAR UN RPG PARA GAMECUBE BASADO EN «VIRTUA FIGHTER»... QUE SE LLAMARÁ «VIRTUA FIGHTER QUEST»

Yen "da la cara"

Tras abandonar las viñetas, Yen empezó a dejarse ver en foto... ¡pero sin enseñar su rostro! No fue el único cambio de un Teléfono Rojo más candente que nunca y que contestó miles de llamadas.

Vuestra opinión fue más importante que nunca en el Teléfono Rojo. ¡Publicamos decenas de cartas!

LA POLÉMICA DEL MES

¿Deberían salir los mismos juegos en todas las consolas?

Se acaba de anunciar que «Splinter Cell» llegará para todas las consolas, y eso ha provocado un nuevo debate sobre la exclusividad de los juegos:

Sí — David Martínez — Los juegos son para todos

No — Roberto Ajenjo — Sólo beneficia a las compañías

Llegados a este punto, en el que todas las consolas tienen un nivel técnico parecido, lo mejor es poder elegir cualquier juego, sea cual sea la máquina que tengamos en casa.

Los juegos exclusivos son los que le dan personalidad a una consola, y si empezamos a lanzar juegos para todas como churros, la calidad se verá siempre... como eso, churros.

EDITORIAL

BIENVENIDOS

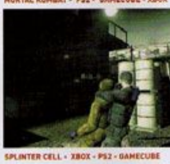
¿Juegos iguales en todas las consolas?



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas



MORTAL KOMBAT - PS2 - GAMECUBE - XBOX



SPLINTER CELL - XBOX - PS2 - GAMECUBE



WRECKLESS - XBOX - PS2 - GAMECUBE

Con la polémica

En Hobby Consolas siempre nos ha gustado debatir los temas más polémicos del sector, sin escondernos o casarnos con nadie. Buena muestra de ello fueron algunas de nuestras editoriales o la sección "La polémica del mes", en la que dos miembros de la redacción daban puntos de vista enfrentados. ¡Había pique!



→ XBOX

Microsoft, a muerte con el juego online

La estrategia de Microsoft ha reservado al juego online un papel estelar desde que nació Xbox. Su consola es la más comprometida con las partidas a través de Internet.

Ficha

Así lo ve...

Así lo vemos nosotros

■ ¿QUÉ NECESITAMOS?



Kit de conexión

Consola

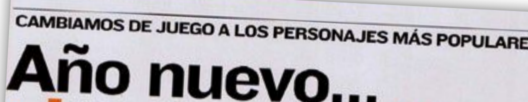
¡Preparados para jugar online!

Fuimos unos de los primeros en España en probar el juego online de todas las consolas de la época. ¡No os podéis imaginar la que liamos en la redacción!



JUEGOS PARA OLVIDAR

¿Os sorprende ver un 20 en Hobby Consolas? Pues en esta etapa de la revista, dos juegos tuvieron el "honor" de llevarse esa nota... ¡vaya tela!



Año nuevo... ¡Juego nuevo!

Se nos ha ocurrido que a lo mejor algunos protagonistas de videojuegos pueden estar cansados de hacer siempre el mismo papel, así que nos hemos imaginado cómo quedarían llevándolos a otros juegos famosos. Y esto es lo que ha salido:

METAL SUNSHINE



FIFA PIKMIN 2003



GTA TEKKEN CITY



EVIL FANTASY



COMO EN EL FÚTBOL, SE ABRE EL MERCADO

Los fichajes de los videojuegos

Es verano, y periódicos deportivos como el Marca llenan sus portadas con los grandes fichajes de la nueva temporada. Nosotros pensamos que a las consolas les pasa algo similar, así que hemos creado unas divertidas portadas con los "fichajes" de cada una.





← PS2



← GC



← XBOX





← GBA

ALGUNAS IDAS DE OLLA

Por el Sensor pasaron nuestras creaciones más alocadas, como un mercado de fichajes de videojuegos o algunos "crossovers" imposibles. ¡A quién se le ocurriría mezclar *FIFA* con *Pikmin*!



marchando

una de tapas

El desembarco de GameCube y Xbox en España, la salida de juegazos como *Final Fantasy X* o *Mario Sunshine*... ¡No faltaron protagonistas en nuestras portadas!



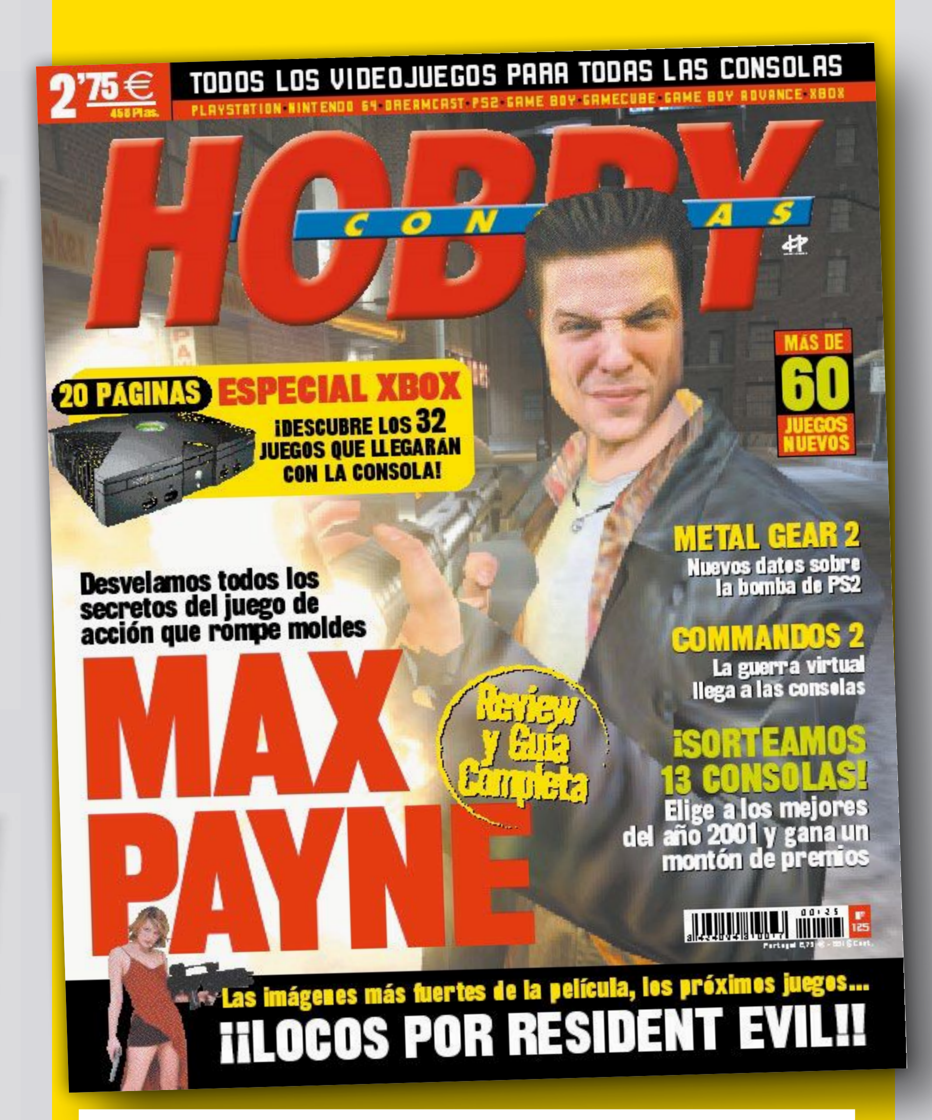
NÚMERO 124. La avalancha de juegos de lucha en el mercado era tal, que no tuvimos más remedio que realizar una completísima comparativa... ¡y aprovecharla para hacer esta sugerente portada!



NÚMERO 126. Spiderman fijó su sentido arácnido en las consolas y, de paso, se coló en como protagonista absoluto de la tapa de este número, que incluía el análisis de *Metal Gear Solid 2*.



NÚMERO 127. No podía faltar uno de nuestros clásicos: Lara Croft volvió a ser imagen de Hobby Consolas gracias al estreno de nuestra arqueóloga favorita en los circuitos de PlayStation 2.



microsoft lanza

xbox en españa

EL NÚMERO 125 fue tan completo que tuvimos repartir su protagonismo entre el análisis y la guía completa de *Max Payne*, un especial de *Resident Evil*, en el que os hablamos de su película y de los próximos juegos de la saga, y un acontecimiento que marcaría a los jugones españoles para siempre: la llegada de Xbox a España. Nada menos que 20 páginas de la revista dedicamos a daros a conocer todos los secretos de la nueva consola de videojuegos de la poderosa Microsoft.



NÚMERO 129. Turok, el indio que ya nos había conquistado en Nintendo 64, dio el salto a PlayStation 2, Xbox y GameCube, y nosotros lo celebramos regalándole esta salvaje portada.



NÚMERO 130. Orlando Bloom, enfundado en el papel de Légolas, fue el encargado de dar ambiente al reportaje sobre el juego de El Señor de los Anillos que os ofrecimos en rigurosa exclusiva.



NÚMERO 131. Fuimos uno de los primeros en probar *Colin McRae 3* para PS2, Xbox y GameCube, y nos gustó tanto que –además de su correspondiente preestreno– le brindamos esta portada.



NÚMERO 132. "¡¡Vuelve el rey!! Así os anunciábamos la vuelta de Mario a las consolas, concretamente a GameCube, en la que se estrenaba con un juego refrescante y con todo el buen hacer del fontanero.



NÚMERO 133. El Jefe Maestro, protagonista de la saga *Halo*, irrumpió en nuestra portada de la forma que mejor sabe: a tiros contra todo lo que se mueve y con una pose de lo más espectacular.



NÚMERO 134. El Anillo Único nunca había brillado tanto antes como en esta tapa de la revista, en la que el contenido más destacado fueron los análisis de todos los juegos de El Señor de los Anillos.



NÚMERO 135. El primer juego fue uno de los primeros grandes pelotazos de PS2, por lo que el nuevo *Devil May Cry* era uno de los títulos más deseados por los usuarios de la consola.



NÚMERO 137. No es ningún secreto que siempre hemos adorado a Lara, pero si encima la heroína presentaba *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad*... ¡pues había que prestarle nuestra portada!



NÚMERO 138. Los juegos de espías tomaron una nueva dimensión con *Splinter Cell*. Tanto es así, que sin que nos diéramos cuenta Sam Fisher se infiltró en la imprenta para hacerse con esta portada.



llega gamecube a la redacción

EL NÚMERO 128 es un buen ejemplo de que, en muchas ocasiones, nos lamentamos por no poder hacer 2 ó 3 portadas cada mes. Y es que, ni más ni menos que *Final Fantasy X* y GameCube, de la que os dimos nuestras primeras impresiones tras su llegada a nuestras oficinas, fueron los principales temas elegidos para ambientarla.

una portada a lo matrix

EL NÚMERO 136 fue especial, porque muy pocas veces hemos roto de forma tan radical la estética habitual de nuestras portadas, logo incluido. Pero claro, cuando se trata de Matrix, ya sabéis que cualquier cosa es posible y que, quizás, esta tapa era igual que las demás y que fue el Arquitecto quien nos hizo creer que era diferente...







NÚMERO 139. Un Link más "animado" que nunca fue el protagonista de esta portada, que tenía como principal reclamo el primer análisis de *The Legend of Zelda: The Wind Waker* en Europa.



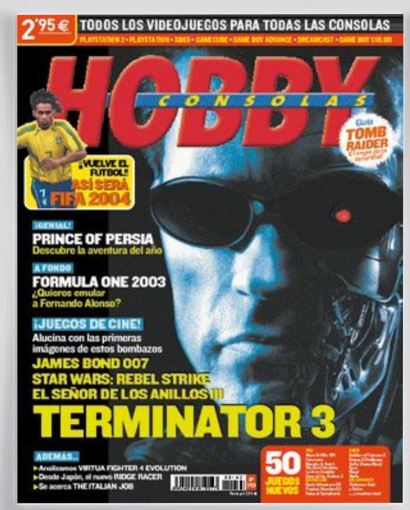
NÚMERO 140. Yuna, a la que ya habíamos conocido en *Final Fantasy X*, posó así de segura de sí misma para anunciaros los primeros detalles de *Final Fantasy X-2*, el nuevo juego de la saga.



NÚMERO 141. Nuestra presencia en el E3 de 2003 nos permitió crear un extensísimo reportaje con todos los bombazos de la feria, entre los que estaban juegos como *Gran Turismo 4* o *Metal Gear 3*.



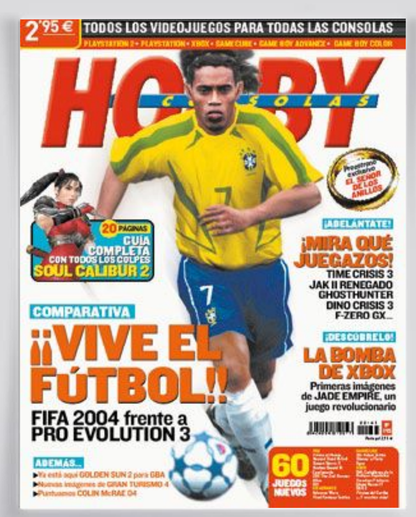
NÚMERO 142. Jill de Jong, la modelo que encarnaba a Lara Croft en aquella época, posó así de sexy para nuestra portada. ¿El motivo? el análisis y la guía de *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad*.



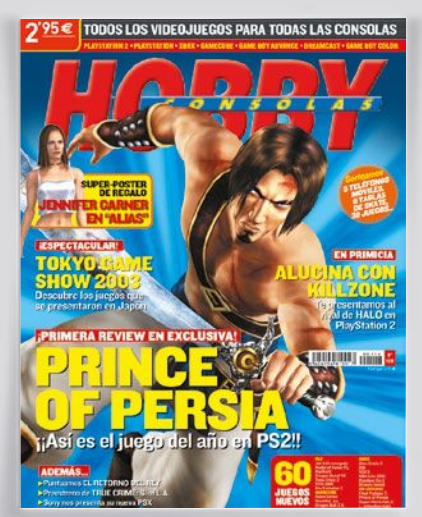
NÚMERO 143. Un número de lo más cinéfilo. Terminator 3 fue la cara visible de un reportaje sobre los mejores juegos de cine, como Star Wars: Rebel Strike, James Bond 007 o El Señor de los Anillos III.



NÚMERO 144. La información más temprana sobre *The Omega Strain*, la cuarta entrega de la serie *Syphon Fylter*, fue el tema elegido para ambientar esta explosiva portada de la revista.



NÚMERO 145. Ronaldinho, uno de los jugadores de fútbol más mediáticos del momento, saltó al campo de Hobby Consolas para dar "samba" a nuestra comparativa entre FIFA 2004 y Pro Evolution 3.



NÚMERO 146. El *Príncipe de Persia* volvió, más de una década después, con aires renovados en una aventura que conquistó a todos los jugadores de PS2. ¡Y nosotros os ofrecimos su análisis exclusivo!



NÚMERO 147. *Final Fantasy* no dejaba de regalarnos juegazo tras juegazo, y en esta portada os anunciamos nuestro extenso reportaje sobre la llegada de *FF X-2* y *FF Crystal Chronicles*.





lo importante es disfrutar

por **DANIEL QUESADA**

bio

DANIEL QUESADA empezó como colaborador de Hobby Consolas en el año 2000.

POCO A POCO, fue encargándose de algunas secciones de la revista y a "agenciarse" más análisis de juegos, hasta forma parte de la plantilla fija.

ACTUALMENTE coordina el área de entretenimiento en HobbyConsolas.com, pero se agarra a los *Assassin's Creeed* como si le fuera la vida en ello.

Llevo trabajando en Hobby Consolas casi la mitad de mi vida, así que muchas facetas de ella giran en torno a la revista. Yo he cambiado con ella y ella, conmigo. ¡Soy su amante bandido!

Comencé mi relación con Hobby Consolas casi como todo el mundo: leyéndola con devoción. A mis 10 años, descubrir en 1991 ese mundo de videojuegos japoneses inalcanzables y consolas de otro planeta era el momento más emocionante del mes. No solo me encantaban los juegos, sino también compartirlos con una revista que inventaba palabras locas como "consolega" o que tenía a unos redactores que, cual Mortadelo, se disfrazaban en las caricaturas de los análisis, para convertirse en los protagonistas de esos juegos. Y claro, yo me flipaba y escribía mis propios análisis, dibujaba mis caricaturas... y hasta llegué a participar en muchos de sus concursos. De hecho, gané una Mega Drive 32X con un concurso de la revista hermana TodoSega. ¡Sí, yo era seguero a muerte! Aunque claro, nadie hacía ascos a una NES o a una PlayStation intercambiadas con los colegas.



Esta loca sesión de fotos con *Guitar Hero IV* es una muestra de aquella etapa en la que nos divertíamos haciendo el ganso junto a los juegos. Exponer ese espíritu en la revista era genial.

Al comenzar la carrera de Comunicación Audiovisual, uno de mis primeros trabajos era entrevistar a algún periodista, así corrí a Hobby Press para entrevistar en vídeo a Manuel del Campo, que representaba el mayor triunfo que podía soñar: capitanear una revista de videojuegos. Ese verano, Hobby Consolas buscaba colaboradores desde su web... ¡y me dieron una oportunidad! Luego supe que fue porque yo era el único pánfilo que había gastado tiempo en rellenar todos los análisis, pero esa es otra historia. Mis primeros análisis no convencieron mucho a los jefes, así que durante un tiempo estuve "relegado" a la sección de trucos. No me importaba, yo inventaba juegos de palabras y bromas privadas para que esa sección fuera mi feudo. Quería aportar algo de mi cosecha, aunque fuera en una sección "menor". De hecho, yo creé la sección del Tontotruco. El nombre no lo puse yo, que conste. Poco a poco, llegaron juegos de más calado (¡ay, *Dragon Ball Budokai*!) que me fueron abriendo la puerta a más y más

> Poco a poco, conocía a personas imprescindibles que, sin que lo supiera, me habían influido antes de trabajar en la revista

trabajo. Precisamente, "comerme" todo el suplento del 15 aniversario de Hobby Consolas fue el espaldarazo definitivo.

A partir de entonces comenzó la verdadera diversión: más viajes, más análisis, conocer a gente de todo tipo... Con el tiempo, descubrí que ese redactor que me inspiró para escribir, Némesis, era un tal Bruno Sol con el que había compartido más de un viaje, que las caricaturas de las primeras Hobby eran cosa de José Luis Sanz... La etapa que más disfruté con la revista fue con los 3 señores que ves a la izquierda: David Martínez, Javi Abad, Manuel del Campo y yo fuimos el "núcleo" de la redacción durante decenas de números y llegamos a soltarnos la melena con escenas como esa. Con ellos aprendí mucho, pero también con infinidad de compañeros: David Alonso, Sergio Martín, Pichot (sí, Pichot a secas), Roberto Ajenjo, Dani Acal, David Fraile, Ricardo del Olmo... Después llegarían nuevas generaciones con Burdalo, Aznar, Abadíe, Hergueta, Villasante... Todos, modelos a seguir y personas clave en el sector hoy día.

Estos años me han servido para aportar ese granito de arena soñado a la revista: fui el responsable de las secciones "Zona de Descarga", "El Sensor" durante mucho tiempo, "A este juego le falta un hervor", la pregunta tonta de Facebook... Y sí, yo inventé la Columna de Melissa, pero no diré quién la escribía en realidad.

Este trabajo es más sacrificado de lo que parece: críticas descarnadas de algunos usuarios, montones de horas delante del ordenador, noches sin dormir... Pero no se me ocurre una profesión mejor. Solo aquí he podido estrechar la mano de Ron Gilbert, hacerme una foto con Shigeru Miyamoto o preguntar a Yuji Naka por la influencia de Dragon Ball en Sonic. Sí, ahora trabajo más en la web, pero la revista Hobby Consolas me ha hecho divertirme y aprender como nunca. Como los buenos videojuegos.



LISTEN! LISTEN! LISTEN! LISTEN!
HOBBY CONSOLAS
DK
25 AÑOS 1991-2016


HOBBY
CONSOLAS
25 AÑOS
1991-2016

SÚPER CONCURSO

HOBBY CONSOLAS Nº 300

¡PARTICIPA Y LLÉVATE UNO DE LOS FABULOSOS PREMIOS!

En las páginas de la revista ya has comprobado los fantásticos premios que sorteamos para celebrar que llegamos a nuestro número 300. Si quieres optar a ellos, solo tienes que introducir tu código en el formulario de participación que hemos abierto en nuestra web. Publicaremos la lista de ganadores en el número 302 de Hobby Consolas.

CONSIGUE TU CÓDIGO DE PARTICIPACIÓN

Si quieres recibir tu código de descarga, manda un correo electrónico a *marketing@axelspringer.es* indicando tu ID de compra de la edición digital y te lo enviamos.

CÓMO PARTICIPAR

PASO 1 Entra en *www.hobbyconsolas.com/300*

PASO 2 Completa el formulario con tus datos

PASO 3 Introduce el código de participación y acepta las bases legales

Cada revista contiene un código único que da derecho a una participación.
Si tienes problemas con tu código, ponte en contacto con nosotros en ***marketing@axelspringer.es***
Para más información, consulta las bases legales completas en: *www.hobbyconsolas.com/300*

FECHA LÍMITE PARA PARTICIPAR: 26 DE JULIO



STAR WARS
EL DESPERTAR DE LA FUERZA





ÚNETE A LA RESISTENCIA
EL 28.06.2016













También disponible en PSVITA y PS3